MAGGIO 1987 L 6000

COMMODORE TIME

MENSILE DI INFORMAZIONE E CULTURA PER UTENTI COMMODORE

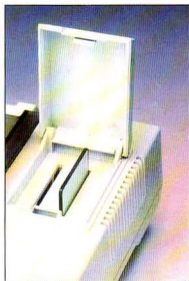
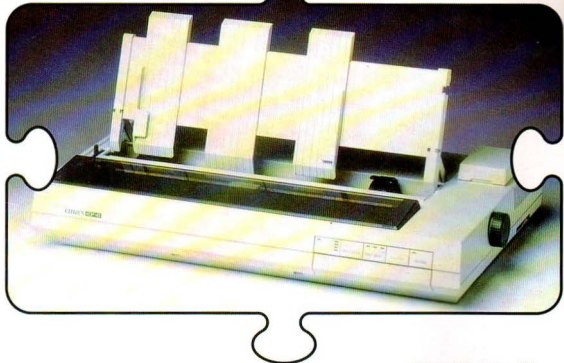
reportage esclusivo
SICOB 1987

bookeeping amiga

informatica e cibernetica

l'angolo della fantascienza

VIDEOGAME
top ten

ANNO II MAGGIO 1987 SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE - GRUPPO III/70

CITIZEN

HPQ 45

La stampante Citizen HQP 45, di recente annuncio, è un modello a matrice di punti con testina a 24 aghi. Le sue caratteristiche salienti sono: velocità di stampa di 200 cps (caratteri per secondo) in modalità draft, 132 cps in alta definizione e 66 cps in letter quality; sistema di trascinamento incorporato; compatibilità con Diablo 630, e QUME; emulazione IBM ed Epson con schede opzionali a circuito integrato; interfacce standard parallele Centromics e Seriale RS232; buffer di 24 K; doppio alimentatore automatico di fogli singoli; selezione delle modalità di stampa da pannello di controllo; interruttori DIP montati frontalmente; fonts di caratteri addizionali su schede incorporanti un circuito integrato.
Robusta, di elegante design e di massima affidabilità, la Citizen HQP-45 si pone al vertice nel settore delle stampanti a matrice di punti ed è la macchina ideale per tutte le applicazioni di word processing.
HQP-45, caratterizzata da un rapporto prezzo - prestazioni senza confronti nella sua fascia di mercato, viene distribuita dalla Telav International con garanzia di due anni.

per informazioni e vendita:
DOMUS HARDWARE & SOFTWARE
Milano Tel.02/6705774–6706384

GRUPPO EDITORIALE **Schirinzi** s.r.l.

* Direttore Responsabile
Luigi Schirinzi
* Direzione Tecnica
Donato Schirinzi
* Direzione Amministrativa
Cesarina Marazzato
* Segreteria di Redazione
Patrizia Polli
* Redazione
Alessandro Gualtieri
Cesare Schiavon
Mauro Pagani
Remo Ruggi
Savitri Riccardi
Angelo Riccomini
Paolo Jasparro
Luigi Grassi
* Fotocomposizione e impaginazione grafica
Donato Schirinzi
Giacomo Arceri
* Fotografia
Elias Willard
* Consulenza Tecnica
Fabio Sanvito
* Inviato dall'estero
Ronnie Dikinson
* Pubblicita' e abbonamenti
Gruppo Editoriale Schirinzi SRL
via Ettore Bellani,3
20124 Milano
Tel.02/6706440-6706006
* Hardware & Software
Domus Hardware & Software SRL
via Ettore Bellani,3
20124 Milano
Tel.02/6705774-6706384
* Stampa e Fotolito
Centro Stampa SRL
via G.Leopardi,15
10040 Leini (TO)
* Diffusione in Italia e all'estero
Eurostampa SRL
C.so Vittorio Emanuele II,111
Torino (Italy)
* Autorizzazione alla Pubblicazione
N.295 del Tribunale di Milano
in data 31/Maggio/1986
Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo III/70
Prezzo di copertina: L.6000
Numeri Arretrati : L.9000

I versamenti vanno indirizzati a:
Gruppo Editoriale Schirinzi SRL
via Ettore Bellani,3 20124 Milano
mediante emmissione di assegno bancario/circolare
o vaglia postale/telegrafico.

ALL'INTERNO.......

Director's page 6
Economic News 7
Voices from world 10
Risposta ai lettori 12
Application Tool 14
Speciale ricette 19
Technical Advice 20
Graphic 24
Bookeeping 29
Bookeeping Amiga 31
Informatica & Cibernetica 35
Computer e radioamatori 38
Software games 43
Software games revival 62
Software Strategies 68
Software Adventures 70
Software games Amiga 73
Software Adventures Amiga 78
Software Strategies Amiga 80
Narrativa 82
Speciale SICOB 85
Classifica Videogames 93
Oroscopo 95
Cedole-ordini e arretrati 97

COMMODORE TIME

Una pubblicazione mensile di informazione Hardware & Software per utenti COMMODORE.

Indice degli Inserzionisti

Domus hardware & software S.r.l.
Telav international S.r.l.
Fujitsu printer
Roland
Citizen
Commodore computer
Okidata
Star printer
Amiga aegis
Koala technologies
Moniterm
Ega Wonder
IBM computer
Capric organisation
Cabel electronics
Kun Ying enterprise CO. LTD.
Athena Informatica

High-speed Draft and fine NLQ

NR-10/15

NEW

- 240 cps draft and 60 cps near-letter-quality printing
- Front Control Panel for easy operation
- Tractor and Friction feeds standard
- IBM™ and Epson™ compatible

Select print mode, typeface and print pitch all from the front control panel.

There are many more functions that are not directly specified on the control panel. You can select these functions by pressing the appropriate keys while turning on the power, or combining two control keys.

While turning on the power

PANEL LOCK MODE
ITALIC MODE
SELF TEST
HEX DUMP MODE

During OFF-LINE after POWER-ON

REVERSE MICRO FEED
FORWARD MICRO FEED
TOP OF FORM SET
RIGHT MARGIN SET
LEFT MARGIN SET

Puff! Puff! Niente "carissimi lettori" questo mese: siamo troppo stanchi per dirlo!

Scherzi a parte, eccoci ancora qui, dopo una lunga "incursione" dei nostri inviati speciali in quel di Parigi, per visitare l'annuale esposizione SICOB, salone internazionale di informatica e computer.

Dopo aver "scarpinato" per ben 118.000 metri quadrati d'esposizione, il fidatissimo e insostituibile Ronnie Dickinson & soci, hanno raccolto moltissime informazioni che sono state incluse nel nostro speciale Reportage sul Sicob di quest'anno.

Nel frattempo il resto della nostra redazione ha lavorato alacremente per offrirvi, ancora una volta, una rivista sempre piu' bella e davvero consona alle esigenze dei lettori

L'Activision sta continuando ad inviarci le copie cosiddette "pilota" delle sue ultime produzioni che inglobano, da qualche tempo, anche i nuovi programmi targati Infocom ed Electric Dreams, consociate alla famosa software house Anglo-americana.

Ultimamemente stiamo ricevendo anche numerose critiche positive al riguardo del romanzo di fantascienza di cui abbiamo iniziato la pubblicazione nel numero scorso e molti consensi pervenuti anche al riguardo dell'inserimento della noostra nuova rubrica dell'oroscopo.

Sapete, proprio per evitare che la nostra pubblicazione assuma i caratteri troppo formali ed esclusivisti nei riguardi della vasta schiera di lettori cosiddetti medi e, per questo, non necessariamente espertissimi del settore, abbiamo deciso di rendere Commodore Time piu' appetibile anche per chi coltiva il proprio interesse per il mondo dell'informatica come semplice hobby.

Senza autolimitare il numero dei lettori alla ristretta cerchia dei vari "addetti ai lavori" stiamo cercando di offrire ad ogni tipo di lettore un validissimo "approccio" al rutilante e meraviglioso mondo dell'informatica e, allo stesso tempo, un utile strumento di informazione e aggiornamento su tutte le novita' e le innovazioni di questo settore.

Purtuttavia, abbiamo deciso di parlare, dai prossimi numeri, anche della gestione di sistemi piu' evoluti du Ms-DOS per IBM e IBM compatibili, onde evitare di fossilizzare i contenuti della nostra rivista sul ristretto, anche se multiforme, microcosmo del software e dell'hardware per computer Commodore.

Da qualche tempo mancano le recensioni sui programmi musicali e, proprio per venire incontro alle esigenze dei lettori che ci hanno scritto recentemente, stiamo attentamente vagliando il software di questo tipo che, ultimamente, sta dando degli ottimi frutti nell'ambito dell'Amiga Commodore.

Nelle pagine di Commodore Time, quindi, si parlera' prestissimo anche dei vari Instant Music e Aegis Sonix, per la gioia di tutti i Beethoven del computer.

Ringraziando tutti i lettori che ci hanno comunicato e, tuttora, ci comunicano le proprie opinioni le proprie critiche costruttive sulla nostra pubblicazione, vi salutiamo e vi auguriamo, come sempre, buona lettura!!

DIRECTOR'S PAGE

Economic News

OFFERTE

Cedo per recupero spese, circa 3000 programmi per Commodore 64-128 da lire 1.000= cadauno, su disco e su nastro. Massima serietà. Bruno Gandolfi, Via Calamandrei 1, 14049 Nizza Monferrato (AT).
Tel. 0141/727216

Vendo programmi per Commodore 128 (Disco e cassetta): duplicazione cassette musicali. Affitto cartucce E.C.S.Intellivision Affitto-duplicazione film VHS. Fabio Forti, Via G. Angelini 36, 00149 Roma. Telefonare ore pasti.
Tel. 06/6810519

Vendo a prezzi irrisori o cambio ultimissime novità per C 64. Arrivi settimanali. Oreste Natale, S.S. 91 Per Contursi 38, 84020 Quadrivio (SA).
Tel. 0828/45207

Vendo CBM 64 + Reg. C2N + Monitor fosfori verdi + Drive 1541 + 50 Disk +130 Cassette + 1 Joystick + 1 Paddle + Turbodos + Goos+ Manuali e riviste. Il tutto al 1.300.000 trattabili. Telefonare ore serali a: Marino Colnaghi, V. Marini 12, 20075 Lodi (MI).
Tel. 0371/33358

Vendo tutte le novità per C64/128 su disco/nastro - effettuo abbonamenti a prezzi veramente vantaggiosi. Cedo il "Formel" e cartuccia Sprot. Trylogic Gianni Cottogni, Via Strambino 23, 10010 Carrone TO Telefonare ore 18/21.
Tel. 0125/712311

Vendo programmi per Amiga tra cui Defender of the Crown, De Luxe Music, De Luxe Video e moltissimi altri, arrivi settimanali Giovanni Stefanelli, Via Badino 206, 04019 Terracina (LT).
Tel. 0773/731170

Solo per Friuli V.G.vendo a prezzo speciale Commodore 64 in confezione originale con registratore programmi e manuali. Denis Battaglia, Via Guglielmo Marconi 4/H, 33057 Palmanova/Sott. (UD).

Vendo/scambio (solo zona Udine) più di 1000 titoli per CBM 64. Pierluigi Abramo, Via Tricesimo 17, 33010 Tavagnacco (UD).
Tel. 0432/660623

Dispongo numeroso software ed hardware per CBM64/128, tipo Speeddos Oma, Digitizer PP-64 e molti programmi gestionali ed utility. Telefonare o scrivere a: Mauro Roggio, V. Ferretton 20-A, 31100 Treviso.
Tel. 0422/20948

Vendo Commodore 64 + Stampante MPS 802 Grafica + Drive e molti programmi a LIT. 900.000 + in omaggio il registratore. Matteo Pomi, Via Visconti di Modrone 28, 20122 Milano.
Tel. 02/784600

Vendo software per Commodore 64/128/Amiga. Novità settimanali, tutte con relativo manuale. Mariano Talamo, V. Colucci 10,70019 Triggiano (BA).
Tel. 080/681470.

Vendo per Amiga tutto il software disponibile sul mercato. Annuncio sempre valido. Condizioni vantaggiose. Davide Ross, V. Missazza 7, 27035 Mede (PV)
Tel. 0384/820616

Vendo e scambio programmi per C 64, ultime novità di febbraio. Bomb Jack II Arkanoie, Poker Hollywood. Ho contatti all'estero. Telefonatemi, faccio ottimi sconti. Ho anche molti giochi per l'Amiga. Ermes Morini, V. Corimi 22,43100 Parma.
Tel. 0521/72286

Vendo in ottimo stato per MSX Plotter Sony, 4 colori, completa di imballaggio ed istruzioni, in italiano. Regalo inoltre due programmi per la sua utilizzazione. Prezzo irrisorio. Francesco Tomasoni, V. Monte Ortigara 29/C, 37100 Verona.
Tel. 045/916048

Se hai un Commodore 64 con floppy disk e vuoi comperare le ultimissime novità, cerchi me. I prezzi sono bassissimi. Prova Luigi Chillini, Via Madonna delle Grazie 34, 28069 Trecate (NO).

Vendo tutti i miei dischi per informazioni inviare Lit. 2.000 in francobolli per lista + Lit. 1.000 x spedizione. Doriano Battagin, Via Firenze 20,13060 Valdengo (VC).
Tel. 015/680468

Per Amiga, vendo - cambio software e manuali. Ultime novità. Telefonare dalle 9 alle 12.30 e dalle 16 alle 20. Annuncio sempre valido. Jamos Agresti Via Tore 5, 04028 Scauri, (LT).
Tel. 0771/682641

Vendo e scambio giochi x C 64. Ultime novità. Cerco Vip Terminal-Istruzioni Taihao Thoo2.- 1. Fabrizio Vitali. Via Edmondo De Amicis 3, 20058 Villasanta (MI).
Tel. 039/303827

Vendo Drive 1541 (Speeddos) +Monitor colori Commodore + Stampante MPS801 il tutto perfettamente funzionante, a Lit.750000 intrattabili. Rocco Tassone, Via Lagotana 59,00199 Roma
Tel. 06/8313085

Vendo per C 64 modulo Formel (meglio dello Speeddos e di semplice montaggio). Cedo anche per C128 Vizastar e Vizawrite, giochi novità a prezzi bassi Gianni Cottogni, Via Strambino 23, 10010 Carrone TO
Tel. 0125/712311

RICHIESTE

Cerco per C 64 programmi per totocalcio. Acquisto se forniti di manuale o fotocopie. Norberto Baroni, Via Roma 109 - 24030 Vercurago (BG).
Tel. 0341/420581

Computer Club cerca soci per scambiare esperienze e software. Iscrizione lire 10.000. Per informazioni inviare Lit. 1.000 in francobolli. Computer Club Software, P.O.Box 39,13060 Valdengo (VC).
Tel. 015/680468

Cerco cartridge O.M.A. a basso prezzo. Scambio ultime novità su disco. Vendo Sprotettor 64. Claudio Romano, Corso Italia 2/E, 12084 Mondovì (CN).
Tel. 0174/42342

VARIE

Si è formato un nuovo Commodore Club per utenti di C 64/128. Iscrizioni gratuite. Vasto assortimento di software per informazioni scrivere a: Commodore Club c/o Antonino De Rosa, Via Catello Fusco 12, 80053 Castellammare didi Stabia (NA).

Favoloso, Big-Soft-Club -

apre la campagna abbonamenti, oltre 400 titoli per Amiga, anche originali. Tutto l'esistente per C64/128/16. Tralli Luca, Via E. De Amicis 16/A, 42015 Portomaggiore (FE). Tel. 0532/814527. Ore ufficio 0532/47940

Sto aprendo un nuovo Commodore Club (Fuma Soft), Per informazioni scrivere o telefonare a:Flavio Carmignani, Via Vallazze 74, 20100 Milano. Tel. 02/230315

PERMUTE

Scambio e vendo programmi per Amiga, 128 e CP/M,tutte le ultime novità. Scrivetemi! Igor Manakoff,Via F. Filelfo 11, 20145 Milano.

Per Amiga scambio software, ma solo novità, arrivi settimanali. Eventualmente vendo. Loris Piccinato, Via Roma 249, 20020 Solaro (MI). Tel. 02/9690023

Scambio per Amiga,programmi e manuali. Ultime novità. Roberto Dal Broi,Viale Cadorna 1, 21052 Busto Arsizio (VA).

Scambio software selezionato per AMiga o vendo a lire 10.000, comprese dischetto. Possiedo i tre affascinanti Demo "MGM SHOW". Vendo penna ottica per CBM 64. Fabrizio Fantoni, Via Dal Molin 51/A, 25015 Desenzano (BS). Tel. 030/9140144

Scambio e vendo programmi per C 64 e C 128, solo su disco. Migliaia di titoli Ultime novità. Massima serietà. Inviare lista. Giulio Tarascio, Via Ticino 8, 96100 Siracusa. Tel. 0931/69698

Scambio programmi per C64 (solo su disco). Scambio anche manuali. Ultime novità. Non mi interessa la compravendita. Roberto Michelini, Via C.Ronzani 61 40033 Casalecchio di Reno (BO). Tel. 051/588646.

Scabio ultimissime novità per CBM 64. Posseggo circa 2000 giochi, tra cui: Bomb Jack II - Nosferatu- Dragon's Lair II. Richiedere lista. Alberto Zanotti, Via T. Tasso 11,28069 Trecate (NO). Tel. 0321/74140

Scambio (possibilmente su disco) giochi per CBM64. Massima serietà. Telefonare ore pasti. Roberto Casu, Corso Mazzini 76/D, 20075 Lodi (MI). Tel. 0371/31679

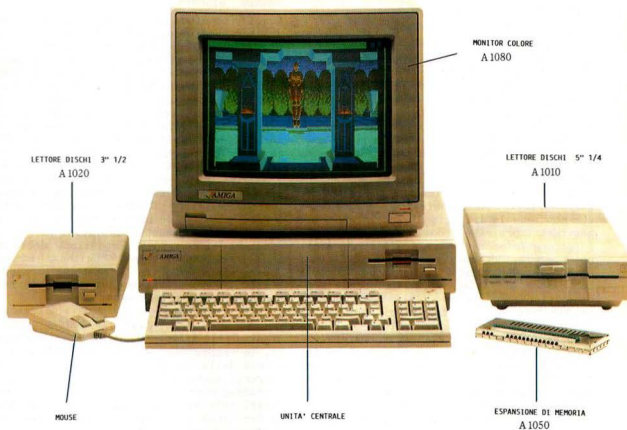
Per Amiga scambio o vendo 900 programmi. Richiedere lista commentata.Fabio Angeloni, Viale Tito Livio N. 200, 00136 Roma. Tel. 06/348358

Cambio console di videogiochi Intellivision, con cinquanta cassette e joystick speciali antislittamento, con un computer di qualsiasi tipo, basta che abbia più di 40 K di memoria. ANtonio Aiello, Via Sarpi 33, 84013 Cava dei Tirreni (SA).

Scambio programmi per CBM 64 (oltre 1000 titoli)con altri appassionati. Ho le più recenti novità come Winter Games,World Games, Commando '86, Terra Cresta e Superzaxxon. Cerco anche listati di programmi vari, anche fotocopiati e offro moltissime riviste americane ed italiane, svendendole in blocco a lire 100.000. Luca Frassiti, Corso Italia N. 12 70051 Barletta (BA).

Cambio base videogiochi Spectravideo con computer VIC 20 o Commodore 64, 16 o Plus 4. Posseggo molti giochi, il manuale di istruzioni in italiano e moltissimi listati. Scrivetemi!! Cesare Salliti - Via Ruffini 23 - 53100 Siena.

Cambio per C 64 programmi vari su disco. Inviate le vostre liste, rispondo a tutti se trattasi di cambi. Annuncio sempre valido. Massima serietà. Ivo Baldocchi, Via Malfettani N. 1/7. 16100 Genova. Tel. 010/451496

Scambio per Commodore 64 i migliori titoli del momento (Paperboy, Top Gun e molti altri). Annuncio sempre valido. Alessandro Scudeletti, Via Giovanni XXIII N. 6, 20040 Bonate Sotto (BG). Tel. 035/992645

VOICES FROM WORLD

Dopo la travagliata esperienza relativa alla presentazione dell'adventure Dracula, la CRL ha pensato bene di ritornare al sicuro e sfruttatissimo filone dei videogiochi, realizzando il bellissimo Sun Star. Si tratta di un ottimo gioco del tipo shoot'em up, ricco di azione, velocita', grafica entusiasmante e di tutta l'indiscussa esperienza dei programmatori dei vari Tau Ceti e Cyborg. Presentato su cassetta, Sun Star dovrebbe arrivare in Italia, anche nella versione su disco, entro la fine del mese, pronto a riscuotere i favori di tutti gli appassionati di questo genere.

E' ufficiale: la Activision ha incorporato la famosa Electric Dreams dopo il recente inglobamento della Infocom americana. Al fine di unire i propri sforzi per battere l'onnipresente concorrenza, dunque, queste tre case, riunite sotto il celeberrimo marchio Activision, stanno sfornando, proprio in queste ultime ore, nuovissimi programmi, davvero competitivi e realizzati con tutta la loro tradizionale e apprezzatissima esperienza. La Infocom ha appena presentato il nuovo Hollywood Hijinx, cui faranno seguito Trinity, una confezione particolare che contiene la trilogia di Enchanter e due nuovissimi programmi come Fooblitzky, prima adventure Infocom con grafica (!!) e, strano a dirsi, un completo e versatilissimo Database, denominato Cornerstone, pronto per essere utilizzato anche da chi di programmazione non se ne intende per niente. La Electric Dreams, dal canto suo, ci ha fatto pervenire una copia "pilota" del nuovo Star Raiders II e sta per commercializzare Firetrack, uno stupendo videogioco dedicato a tutti i piu' irriducibili smanettoni del joystick, ricco di moltissimi schermi e di una grafica a dir poco stupenda. Prossimamente sulle pagine della nostra rivista potrete leggere la recensione di tutte queste appetitose novita'.

Anche quest'anno in quel di Parigi si tiene il celeberrimo SICOB, salone internazionale dell'informatica, della telecomunicazione e, ovviamente, degli home e personal computer. I nostri inviati speciali sono appena tornati e, a tempo di record, hanno preparato un ricco articolo di tutte le piu' interessanti novita' viste nella capitale francese. Tenutosi nella settimana dal 6 all'11 Aprile il Sicob ha vantato un'esposizione di 118.000 metri quadrati, destinata ad accogliere le esposizioni di tutte le piu' famose case mondiali, offrendo anche ai vari visitatori e agli addetti del settore veri e propri seminari e corsi di aggiornamento, organizzati dai piu' famosi esperti di telecomunicazioni e scienze dell'informatica. Precipitatevi a leggere il nostro articolo nelle pagine seguenti: moltissime novita' vi attendono!

Nuova produzione anche per la "giovane" Nexus software house, Hades Nebula e', infatti, l'ultimo videogioco di questa famosa casa, ispirato ai piu' amati shoot'em up da bar. La grafica e', a dir poco, stupefacente, e questo Hades Nebula e' annunciato come il primo di una trilogia arcade di cui, i seguenti episodi, verranno commercializzati a breve distanza, l'uno dall'altro. Anche l'Ariolasoft, pero', ha voluto dire la sua, facendo uscire il nuovissimo Challenge of the Gobots, videogame ispirato all'omonima serie di cartoni animati anglosassoni. "Catturando" la preziosa collaborazione di Tony Crowther, quindi, anche l'Ariolasoft puo' imporsi sul mercato con un buonissimo prodotto che nulla ha da inviadiare alle attuali produzioni della Ocean e dell'Activision. Challenge of the Gobots viene prodotto su disco e su nastro e costa, rispettivamente, 9 e 14 sterline. A presto anche in Italia.

Stanlio ed Ollio, sono tornati!!! Ebbene si, la coppia piu' simpatica e famosa della storia della comicita' e' riuscita ad accaparrarsi anche un posticino nel rutilante e fantasmagorico mondo del software per computer. Andy Wilson, infatti, (programmatore di Dan Dare) ha deciso di realizzare un videogame imperniato sulle pasticcione e buffe vicende di questi due intramontabili eroi della celluloide, cercando di catturarne l'innata ed irresistibile comicita', riproponendola sui pixel dei vostri schermi video. Il titolo non e' stato ancora deciso ma, si sa che il videogioco sara' sviluppato sulle classiche torte in faccia e sulle

infinite divertenti vicende di Stan e Oliver. Preparatevi a ridere, questa produzione della Advance Software non si fara' certo attendere!

Conoscete Silvester Stallone? Chi, il personaggio dei vari videogame Ocean? Beh, a questo punto, si potrebbe davvero dire di si! La Ocean, infatti, ha annunciato la prossima commercializzazione di Over the Top, interpretato, sia su celluloide che su pixel video, dal mitico e intramontabile "Rocky" del cinema. Chi l'avrebbe mai detto eh?! Beh, per tutti i fans del muscoloso Stallone, la Ocean ha cercato di ricreare in questo programma l'eccitante vicenda della sua ultima fatica cinematografica, imperniando l'Over the Top per computer sulle vicende del forzutissimo e simpatico camionista interpretato dal caro Sylvester. Oliatevi i muscoli, quindi,...la recensione di questo gioco e' in arrivo!

Al quarantaduesimo ATEI, mostra di software per computer tenutosi a Londra, il mese scorso, la Konami ha presentato l'ultima versione del videogioco da bar, imperniato sulle corse automobilistiche. Si tratta di Le Mans, un classico Arcade alla Pole Position che, pero', sostituisce al solito volante, inserito nell'ormai sfruttato mobiletto verticale, una vera e propria minimacchina da corsa in cui, oltre a poter prender posto come i veri piloti di formula uno, si puo' udire il rombo dei motori grazie al realistico stereofonico offerto dalle due casse acustiche Bose, incorporate in questa originale console di gioco. Anche le sale giochi italiane dovrebbero, tra breve, ricevere questo originalissimo arcade per la gioia di tutti gli appassionati!

La Domark ha acquistato i diritti dalla Atari per produrre la versione casalinga del famoso coin-op Star Wars. I videogame tratti da questo famoso successo arcade, pero', dovrebbero essere tre, dal titolo di Star Wars, The Empire Strikes Back e, ovviamente, The Return of the Jedi. Attualmete la Domark sta alacremente lavorando a questo ambizioso progetto e la presentazione dei tre nuovi prodotti e' stata annunciata per la fine dell'anno, in occasione delle festivita' natalizie.

Nuova gamma di stampanti Toshiba. Si tratta delle quattro rivoluzionarie produzioni della grande casa giapponese, molto versatili grazie anche alla vasta gamma di set di caratteri disponibili su cartuccia o dischetto. Le P321, P341, P351 e P351C, infatti, presentano una compatibilita' con i piu' diffusi personal computer come PC/XT/AT-IBM e compatibili, Olivetti M24 - M28 ed Apple. Le quattro Toshiba, inoltre, offrono riproduzioni grafiche ad altissima definizione con 180x180 o 180x360 punti, utilizzando testine a 24 aghi; la P321 e' la piu' piccola della serie, stampa ad 80 colonne e risulta affidabile, veloce e particolarmente economica, la P341 stampa fino a 136 colonne e si dimostra la periferica piu' veloce per riprodurre, in breve tempo, grafici ad altissima definizione, la P351 e' dedicata ai veri professionisti, grazie all'incredibile velocita' di stampa e, infine, la P351C oltre ad offrire entusiasmanti prestazioni puo' anche riprodurre immagini a colori. Distribuite dalla Data Base di Milano, queste nuove Toshiba aprono nuovi orizzonti per ogni tipo di utente, potendo soddisfare ogni tipo di esigenza professionale e personale.

Dopo tre anni dalla presentazione dei Macintosh originali, la Apple ha compiuto un notevole salto di qualita', introducendo sul mercato la cosiddetta nuova generazione dei suoi computer. I due nuovissimi Macintosh, infatti, sono altamente professionali e possono accogliere schede di emulazione PC e una vastissima gamma di espansioni hardware. Balza all'occhio anche la straordinaria potenza del nuovo Macintosh II, vera e propria stazione di lavoro basata su un supermicro a 32 bit 68020 (lo stesso dell'Amiga 2000) e su chip custom per audio stereo e risoluzione a colori di altissima qualita'.

Risposta ai lettori

Carissima redazione di Commodore Time, avrei alcuni quesiti da porvi.
Tanto per cominciare vorrei sapere se i nuovi modelli Amiga, il 500 e il 2000, saranno compatibili con la stampante Okimate e con qualche stampante della gamma Commodore (mi riferisco ai modelli MPS 803, 802 e 801). Inoltre vorrei sapere se sono gia' arrivati in Italia, i nuovi drive da 3 pollici e mezzo, per il C64. E per l'annunciata espansione di memoria cosa sapete dirmi? In cosa consiste esattamente?
Sono gia' disponibili in Italia i due nuovi giochi della Cinaemaware per Amiga, Simbad e The Three Musketers?
Sono disponibili, sempre per l'Amiga, i tipi di mouse senza filo? Se si, quanto costano?
Infine vorrei sapere quanto durano, in media, i nastri colorati della Okimate 20.
Sperando che vogliate rispondermi, vi saluto e vi faccio i miei migliori auguri per la vostra ottima rivista.

Gianluca Sorrento / Trapani

Caro Gianluca, la Okimate 20 sara' perfettamente compatibile con i nuovi modelli Amiga, analogamente a quanto avviene per l'attuale A1000.
Previa installazione dell'interfaccia IBM Compatibile, quindi, la celeberrima stampante a colori della OKI, potra' ricreare senza difficolta' l'intera gamma cromatica delle schermate Amiga.
Contrariamente alla Okimate, pero', nessuna stampate Commodore fra quelle da te menzionate sara' interfacciabile con l'Amiga proprio perche' la Commodore ha, di recente, immesso sul mercato oltre alla MPS 1000 i due nuovi modelli MPS 2000 e MPS 2000 C (che prevede anche la stampa a colori), espressamente dedicate alla rivoluzionaria gamma di computer Commodore.
I drive a 3 pollici e mezzo e l'espansione 1764 dovrebbero essere messi in commercio entro il mese di giugno, anche nel nostro paese. La cartuccia 1764 consiste in un'espansione di 256K Ram destinati ad ampliare la memoria del C64. Con questo non bisogna erroneamente pensare che sia possibile far girare sul C64 programmi che richiedano tali quantitavi di memoria disponibile, in quanto l'utilizzo di questa espansione e' da considerare come un ampliamento delle semplici capacita' di immagazzinamento dati del C64.
La cartuccia e' dunque utilizzabile come RAM/Magazzino in cui poter conservare una grande quantita' di dati cui si puo' accedere, pressoche' istantaneamente, in ogni momento di utenza. La cartuccia in questione dovrebbe costare sulle 200.000 lire e, come ripeto, dovrebbe essere disponibile sin dal prossimo mese di giugno.
Simbad an the Throne of Falcon e' gia' arrivato nel nostro paese e, per quanto riguarda The Three Musketers (della Mindscape Cinemaware) se ne attende la presentazione a giorni.
Tutti i modelli di mouse senza filo attualmente presenti sul mercato non sono compatibili con l'Amiga, per questo computer non ne sono ancora stati prodotti in nessuna parte del mondo. Chissa', forse in un prossimo futuro...
I nastri della Okimate hanno una durata media di circa 20 stampe a colori, variando in relazione al tipo di immagini create. Se, ad esempio, si stampano immagini a colori "sideways" con l'Amiga (cioe' stampate su tutta la lunghezza di un foglio, verticalmente) la durata del nastro a colori diminuira' sensibilmente.
Anche per il Commodore 64 il discorso e' analogo, anche se la grandezza delle immagini risulta piu' piccola di quelle ottenute con l'Amiga.

Caro Commodore Time, sono un appassionato videogiochista da qualche annetto (fin dai tempi del mitico Atari console) e, recentemente passato al Commodore 64, e ho qualche domanda da porti.
Vorrei, innanzitutto, sapere se esistono in commercio giochi come Star Raider, Dungeon & Dragons e Breakout per il mio computer.
E' possibile utilizzare i paddles con i programmi del Commodore 64?
In cosa consistono i velocizzatori? Che cos'e' il Game Killer?
Sperando di non avervi gia' spaventato, vista la mole di domande, concludo chiedendovi quali sono le differenze sostanziali fra il C64 e il C128.
Spero che mi rispondiate al piu' presto e,

nel frattempo mando un salutissimo da quel di Torino!
Complimenti per la rivista!!

Donato Pellegrini - Torino

Caro Donato, dobbiamo dire, innanzitutto, che non abbiamo ben capito a chi ti riferivi quando stavi scrivendo la tua lettera, se cioe' stavi parlando alla quintessenza di Commodore Time o alla nostra redazione!
Scherzi a parte, passiamo a soddisfare i tuoi quesiti.
Per il CBM64 non esiste nessun gioco omonimo di quelli da te elencati ma bensi', delle produzioni analoghe per quanto riguarda i soggetti e ovviamente migliorate per quanto riguarda la realizzazione della grafica.
Dungeon & Dragons ha trovato il suo sosia Commodoriano nell'Alcazar dell'Activision, Break Out ha di recente vissuto una seconda giovinezza negli attualissimi Arkanoid e Krakout, mentre Star Raider sta vantando, sempre per il C64, una nuova versione riveduta, corretta e pressoche' irriconoscibile rispetto alla versione originaria, in Star Raider II dell'Electric Dreams.
Le Paddles possono essere usate con tutti i programmi che ne prevedano l'uso, ad esempio con il sopracitato Arkanoid e spesso, nei principali menu' delle opzioni di molti giochi si puo' direttamente selezionare l'uso di queste periferiche tramite un semplice comando da tastiera.
I velocizzatori o Turbo o Fast Load, consistono, per la maggior parte, in una cartuccia (come quelle che usavi per il tuo Atari) che contiene un circuito integrato capace di aumentare fino a 20 volte la velocita' di esecuzione dei comandi del DOS Commodore, sveltendo notevolmente i tempi di gestione del proprio computer. Anche per chi possiede un semplice registratore a cassetta, invece che un drive per floppy disk, i velocizzatori possono sveltire e dimezzare sensibilmente i tempi di caricamento dei programmi risiedenti su disco.
Queste cartucce, il cui costo varia dalle 10.000-20.000 lire fine alle 100.000 lire, sono facilmente installabili (a computer spento) nella cartridge slot di ogni C64, rimanendo completamente "invisibili" al sistema, evitando cioe' di rubare un po' di memoria del C64 per poter operare.

Accluso a queste cartucce vi e' un completo e sintetico manuale di istruzioni che illustra chiaramente le principali modalita' di utilizzo e le piu' interessanti peculariета' delle cartucce questione, spesso dotate di alcuni copiatori e monitor.
Il Game Killer e' un tipo di cartuccia decisamente diverso da quelle cui si accennava poco fa.
Si tratta, infatti, di un particolare circuito integrato che, almeno in teoria, dovrebbe poter eliminare, in ogni videogame, le possibilita' di collisione fra i vari sprites (gli oggetti in movimento cioe', come omini, aerei ecc..), permettendo di poter continuare una partita fino all'infinito.
Purtroppo pero', nonostante la massiccia campagna pubblicitaria che ne ha preceduto la presentazione, il Game Killer si e' rivelato una grossa bidonata in quanto riesce a funzionare solo in un esiguo numero di giochi, offrendo i risultati piu' apprezzabili solo nei piu' semplici videogame redatti in basic.
Inoltre, ammettendo che la collisione con gli sprites e gli elementi del fondale di gioco, possa essere attuata, come si farebbe a terminare un qualsiasi Pac-Man, non potendo piu' raccogliere i classici pallini disseminati nel labirinto?
Per quanto riguarda la tua ultima domanda si potrebbe, anzi molti lo hanno gia' fatto, scrivere un libro.
Ci limitiamo percio' a dirti che oltre ad una notevole differenza della quantita' di memoria RAM disponibile nel C128 (122 K contro 39 del C64), quest'ultimo possiede dei particolari comandi grafici implementati e gestibili senza l'ausilio di nessun pacchetto software.
Inoltre con il C128 esiste la possibilita' di operare in ambiente CPM (un particolare standard di programmazione e gestione utilizzato anche da computer come gli Olivetti e gli IBM) sfruttando, con un apposito monitor, la gestione di uno schermo video ad 80 colonne, assente nel CBM64.
Tu stesso potrai documentarti meglio sulle pagine della nostra rivista e consultando le numerose pubblicazioni scritte al riguardo dei due "cavalli di battaglia" della Commodore. Buona lettura!!

WORD WRITE 128

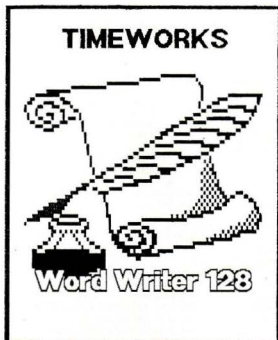
Il WORD WRITER 128 e' un programma di elaborazione testi con caratteristiche che lo rendono peculiare ed interessante.

Completamente interfacciabile con gli altri due gestionali di casa TIMEWORKS che sono SWIFTCALC 128 e DATA MANAGER 128, dei quali ci occuperemo successivamente, si pone, per le sue caratteristiche, fra il SuperScript e il Jane, rappresentanti le due opposte filosofie nel campo del word processor.

Il SuperScript, per fare onore al suo nome, e' supercompleto ed altrettanto supercodificato con formattazione del testo solo in stampa o al massimo in preview. I parametri di impaginazione e quelli per il controllo della stampante, sono introdotti nel testo come codici speciali che, con un uso quotidiano ed intenso del programma alla fine si possono ricordare a memoria, nel caso di un uso saltuario bisogna guardarli su un manuale o su una tabella riassuntiva.

Dall'altro lato si pone il Jane, semplificato e facilitato nella gestione dei comandi dalle icone e dal mouse che muove un cursore, la cui forma cambia in relazione alla funzione assunta: editazione (mano), inserimento (freccia), taglio (forbici), copia (fotocamera) e duplicazione (colla). I limiti principali del Jane sono lo schermo non modificabile nel colore (per poter ottenere lo schermo nero con i caratteri bianchi bisogna agire via hardware: vedi Video-Invert presentato qualche numero precedente di questa rivista) e, (poiche' in modo 40 colonne lavora in Slow a 1MHz) una certa lentezza in stampa, che se poco avvertibile con stampanti lente, risulta esasperante con quelle a 120 caratteri e piu', che vengono cosi' convertite in "lumache" da 30/40 caratteri al secondo.

Il Word Writer 128 cerca di prendere il meglio di entrambi e minimizzarne i difetti e sembra che ci sia riuscito.

Innanzitutto il programma si presenta accompagnato da un esauriente manuale scritto in un inglese facilissimo e comprensibile a tutti, con aggiornamenti riportati direttamente nel dischetto. Basta lanciare il programma in autoboot, caricare il file "UPDATE" e mandarlo in stampa per avere il foglio di aggiornamento da inserire nel manuale.

Il Word Writer 128 lavora in modo 80 colonne e con un solo drive. Una volta lanciato in booting, il programma e' caricato in meno di 30" con protezioni che rispettano l'integrita' della testina (ben diversa-mente da Super Base e Super Script), garan-tendone cosi' una lunga vita.

La Timeworks ha un tale riguardo della testina del drive, che consiglia anche come uscire dal programma senza incorrere nei ripetuti sbattimenti, nel caso che questi venga lasciato acceso senza disco inserito:
-spegnere prima il drive e poi uscire dal programma
-inserire un disco senza autoboot nel drive
-inserire il disco del programma che deve essere caricato in booting.

Queste sono norme di comportamento che tutti i possessori del C 128 dovrebbero sempre seguire per non incorrere, a lungo andare, in disallineamenti della testina, ogni volta che il computer venga resettato.

Se nel caricare il programma si dimentica di premere il tasto 40/80, il computer si commuta in modo 80 colonne via software e tutto funziona regolarmente, tranne la calcolatrice, che non e' piu' attivabile.

Quindi se la pressione del tasto funzione F3 non attiva la calcolatrice, date uno sguardo al tasto 40/80 che sicuramente e' stato lasciato alzato.

Notevole e' la sua velocita' operativa (la versione in 40 colonne e' sensibilmente piu' lenta), giacche' si avvantaggia del modo Fast a 2MHz: il movimento del cursore, la formattazione del testo, il lavoro del dizionario e, soprattutto, la stampa sembrano dotati della quinta marcia, superando di un buon 30% la velocita' tipica del SuperScript.

La piu' apprezzabile caratteristica di questo elaboratore testi e' che il testo viene formattato direttamente in editazione, e quello che compare sullo schermo e' esattamente quello che si avra' in stampa: "what you see is what you get!".

E' possibile formattare indipendentemente anche i singoli paragrafi con l'inserimento di codici di controllo, fissandone sia i margini che l'eventuale giustificazione, in modo da poter mantenere nel modo prefissato l'ordinamento di tabelle o parti di testo che non sono interessate alla giustificazione.

La giustificazione del testo e' del tipo "soft" nel senso che opera solo se non altera in modo eccessivo l'interspazio fra le parole. Questo significa che se lo spazio in coda alla linea e' di 5 caratteri, questa viene giustificata solo se essa e' formata da almeno sei parole. Questo programma non sistemera' mai tre parole lunghe una a destra, una al centro e una a sinistra con tanto spazio tra di loro. Probabilmente alla TIMEWORKS hanno ritenuto esteticamente piu' accettabile la loro soluzione, avvantaggiati anche dalla minore lunghezza delle parole inglesi rispetto a quelle italiane.

Se proprio ci tenete ad avere le righe tutte giustificate, date una mano al programma a ridurre grossi spazi di coda, inserendo qualche spazio, in modo INSERT, fra le parole delle poche righe che non fossero nelle condizioni di poter essere giustificate dal programma, oppure spezzate le parole eccezionalmente lunghe che il "word wrap" porta a capo per intero.

Vi e' un'altra caratteristica del programma che deve essere ben nota, per non incorrere nella disattivazione del "word wrap". La formattazione automatica del testo entro i margini che si sono fissati, cessa di funzionare in modo INSERT e se vi e' del testo dopo il cursore anche costituito da spazio, questo e' pertanto invisibile.

Nel caso di disattivazione del "word wrap" conviene riformattare il testo e cancellare eventuali spazi rimasti in coda al testo con F3 o con il comando DELETE to End.

I comandi sono divisi in tre gruppi:

1.comandi da tastiera
2.codici di controllo da inserire nel testo
3.menu' a discesa

I comandi da tastiera riguardano tutte le funzioni di editazione che necessitano di elevata velocita' di esecuzione,come il cancellare un carattere, una parola, una linea o di inserirne, il movimento del cursore e lo scroll dello schermo. La lista dei comandi da tastiera e' riportata integralmente nello schermo HELP.

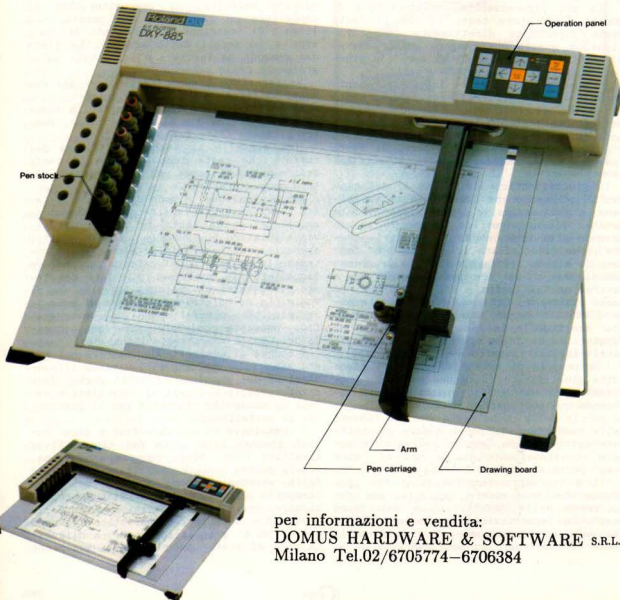
Va segnalato il modo particolare dei due tasti abilitati alla funzione delete:
- il backspace cancella i caratteri a sinistra del cursore con il suo movimento, mentre il testo resta fermo.

DEL cancella il testo alla destra del cursore che resta fermo, mentre il testo scorre entro di esso: una specie di aspiratore mangiacaratteri.

Con attivazione in modo diretto con i tasti C< F3 si ha sullo schermo una simpatica calcolatrice con tanto di tasti colorati, visualizzatore e operativa con le quattro operazioni di base, piu' l'elevazione a potenza. Il risultato del calcolo puo' essere "incollato" in qualsiasi posizione del testo con i tasti C<+F5 tutte le volte che si vuole. La calcolatrice e' dotata di memoria per risultati parziali ed ha una veste grafica veramente gradevole, superiore a quella del GEOS e soprattutto istantanea!

I codici di controllo da inserire nel testo sono solo quattro e riguardano l'impostazione dei margini, il salto pagina forzato, variazioni locali di interlinea e codici di controllo stampante per il grassetto, il sottolineato, ecc.

E' possibile memorizzare fino a dieci codici diversi alla volta del tipo attivo/disattivo (come bold, reverse, underline, ecc.), mentre codici di settaggio generale della stampante (come quelli per avere stampa in NLQ, Elite, Pica, stampa proporzionale, ecc.) vanno inseriti da menu'.

Un altro aspetto caratteristico del Word Write 128 e' proprio nei menu' a discesa. La riga di stato che riporta la posizione

del cursore in pagina, linea, colonna e del numero di marker inseriti, alla pressione del tasto ESC visualizza le sette opzioni del menu' principale. Con i cursori orizzontali si fa la scelta e la pressione di RETURN apre una finestra sul testo con un elenco di subopzioni.

Da menu' sono possibili tutte le funzioni tipiche di un word processor dalla copia alla ricerca e sostituzione di parole e frasi, dalla formattazione del testo a quanta memoria e' occupata e quanta libera. Si sente la mancanza solo della possibilita' di formattare un disco vergine come disco dati direttamente da programma: e' necessario prepararsi prima i dischi su cui salvare i file.

L'interfacciamento alla stampante e' possibile dal submenu' PRINT e i codici possono essere salvati su disco e caricati prima di una nuova sessione di lavoro.Se la stampante in dotazione permette piu' di 10 diverse opzioni di controllo dei caratteri, si possono sempre salvare piu' set di codici e caricare di volta in volta quelli che si ritengono opportuni.

C'e' da segnalare che i codici di controllo di stampa, insieme ai TAB, ai parametri di impaginazione, vengono ogni volta salvati in un file a parte, avente lo stesso nome di quello principale piu' il suffisso .PAR. Il salvataggio dei parametri non si ha se il nome del file e' piu' lungo di 12 caratteri.

Un file privo dei suoi parametri puo' essere caricato nei parametri di un altro, mentre non e' possibile se ha i propri. A seconda dei casi potra' tornare utile mantenere o meno i parametri del file. Il file parametri e' possibile cancellarlo dal submenu' DISK COMMANDS.

Un file realizzato in pezzi successivi puo' essere risalvato sul precedente con un'operazione di Save & Replace che aggira elegantemente il bug tipico del DOS: si ha dapprima lo scratch del file precedente e poi il salvataggio del file aggiornato con lo stesso nome. La stessa cosa viene fatta per il file parametri.

Il retro del dischetto riporta un fornito dizionario inglese con ben 85.000 parole, non modificabile ne' ampliabile. All'utente e' data la possibilita' di crearsi un proprio subdizionario fino ad un massimo di 1000 parole. All'utente italiano l'uso del Spell Checker e' in pratica negato.

CONCLUSIONI

Giudizio complessivamente favorevole a tale word processor caratterizzato da:

PRO

-facilita' d'uso (senza leggere il manuale e' possibile usarlo al 90% e, al 100% dopo la lettura di questo articolo)
-elevata velocita' operativa
-elevata velocita' di stampa
-formattazione testo direttamente sul video in fase di editazione
-calcolatrice sempre disponibile
-integrazione con foglio elettronico e database della stessa casa
-menu' a finestra
-veloce analisi del dizionario
-necessita' di un solo drive
-cursore che puo' muoversi solo nell'area di testo senza debordare ne' in basso ne' a destra.

CONTRO

-Assenza del dizionario italiano e l'impossibilita' pratica di realizzarne uno funzionale
-assenza dei comandi al DOS da programma
-impossibilita' di usare comandi combinati alla stampante per avere ad esempio, il grassetto sottolineato enfatizzato, tutti assieme sulla stessa parola a meno che non siano espressamente previsti come unico codice fra i dieci dell'opzione Set Printer Codes.

In definitiva un buon prodotto migliorabile in tre punti:

1. possibilita' di avere un dizionario in italiano possibilmente realizzabile anche in proprio per accrescimento progressivo durante l'uso.
2. possibilita' di formattazione del disco dal programma
3. mantenimento del "word wrap" anche in modo INSERT.

VOTO : 8

Prossimamente ci occuperemo anche degli altri prodotti della stessa SoftwareHouse per verificare se sono all'altezza di questo.

Ricetta del mese:

RISOTTO ALLO ZAFFERANO

Golouse–Golouse !!!!

Mangioni che non siete altro!!! Credete che non si sappia, qui in redazione, che vi state rimpinzando di ciambella, polpettine e spaghetti alla carbonara, da qualche mese a questa parte?!

Beh, direte voi, per quale altro scopo su Commodore Time viene pubblicata la ricetta del mese?!!!

Ma proprio per quello ma, almeno cercate di alternare a queste pietanze ricche di calorie qualcosa di piu' leggero, no?!

A questo proposito, in questo numero abbiamo cattive notizie per gli abbuffoni e ottime per tutti gli amanti del risotto!!

Ebbene si, la pietanza di questo mese e' un succulento risotto allo zafferano, appartenente alla piu' classica tradizione culinaria milanese.

Chissa' quanti di voi avranno in passato invidiato la mamma, i parenti o gli amici quando, impadronitisi dei fornelli vi avranno sfornato quella meraviglia, sia per gli occhi che per il palato, di risotto, cosiddetto "giallo".

Beh, cari cuochi principianti, il vostro momento e' finalmente venuto e, da oggi, potrete confezionare, ogniqualvolta lo vorrete, un prelibato risotto allo zafferano!

Bando alle ciance e mettetevi al lavoro; la semplice e comprensibile ricetta della nostra esperta vi attende: auguri e... non fate indigestione!!!

Serves: 4 Class: Risotto

Calories:

QTY	MEASURE	PREPARED	INGREDIENT
400	Gr.		RISO
100	Gr.		BURRO
1/2			CIPOLLA
1	Glass		VINO BIANCO
50	Gr.		PARMIGIANO
1	Bustina		ZAFFERANO
1	Pizzico		SALE / PEPE

Directions:

BRODO:

Portare ad ebollizione 1 litro H2O! Aggiungere 3 dadi.

RISOTTO:

In una teglia mettere il burro, la cipolla tritata fine, e farla imbiondire (rosolare ma non rossa!). Aggiungere il riso, girare per 2/3', per prendere sapore, aggiungere vino, aggiungere lo zafferano (tutto), girare continuamente! (RISO SI ATTACCA!!) Aggiungere 2 mestoli di brodo caldo e girare. Far bollire lentamente il tutto, lentamente a tegame semicoperto. Quando il brodo e' stato assorbito aggiungere altri 2 mestoli, cosi' fino alla fine. Da quando inizio a mettere il brodo inizia la cottura di 18'. Poco prima di levare dl fuoco mettere il formaggio e girare bene

SARA GUALTIERI

LA MANUTENZIONE DELL'HARDWARE

Forse piu' di qualsiasi altra cosa, una manutenzione preventiva permette di mantenere a lungo l'efficienza del sistema.

Regolare manutenzione significa conoscere il miglior modo di impiego, i suoi limiti e le sue performance, effettuare una periodica pulizia e, solo se necessario, lubrificare con un prodotto specifico le parti in movimento.

Sebbene il computer, il monitor, il drive, la stampante ecc., necessitano di interventi specifici, vi sono delle considerazioni comuni da poter fare.

Tutti hanno l'involucro esterno in plastica, sono alimentati dalla corrente di rete, temono il calore e la polvere e le cariche elettrostatiche che possono causare gravi danni.

IL CABINET

Tutto l'hardware e' rivestito in plastica, dal computer al mouse e per la sua pulizia da grasso, sporco e polvere sono da evitare tutti i solventi, alcol etilico compreso, impiegando acqua saponosa e del cotone idrofilo. Il batuffolo deve essere fortemente strizzato per evitare di far cadere gocce di acqua all'interno dell'apparecchio e tutto il trattamento deve avvenire con alimentazione disinserita. Le tracce di sapone possono essere eliminate con altro cotone imbevuto di sola acqua.

Per ridurre le cariche elettrostatiche, soprattutto in ambienti molto secchi, si possono impiegare spray antistatici che devono essere spruzzati sul panno e mai direttamente sull'apparecchio.

ALIMENTAZIONE ELETTRICA

Collegamenti incerti e castelli di spine multiple sono da evitare assolutamente, sia per motivi di sicurezza operativa (e' triste perdere il lavoro di word processing di ore solo perche' una spina ballerina ha fatto resettare il computer!) sia per evitare danni che a lungo andare possono interessare le periferiche soggette a continue scariche.

Anche i cavi di collegamento possono essere causa di disturbi vari e devono di tanto in tanto essere ripuliti con un "cotton fioc", imbevuto di spray disossidante/lubrificante, normalmente utilizzato per i potenziometri difettosi. Evitare accuratamente di spruzzare tale liquido direttamente sulle prese del computer, e/o delle periferiche, perche' potrebbe infiltrarsi tra i componenti del circuito stampato determinando guasti maggiori.

Inoltre, il caos dei fili rende difficoltoso spostare una periferica e puo' determinare intralcio al passaggio con la possibilita' di inciampare, con tutte le conseguenze che si possono facilmente immaginare.

Quindi usare delle prese multiple lineari a cassetta, eventualmente con interruttore generale, anche se il massimo della perfezione e della comodita' e' quello di una centralina di alimentazione con interruttori individuali e spie di inserimento, cosicche' sia possibile accendere e spegnere ogni componente dell'impianto senza contorsionismi assurdi, dotati di fusibile individuale dimensionato all'apparecchio da alimetare e di un filtro rete per togliere tutte le interferenze e impulsi,sempre presenti sulle linee di corrente causati da frigoriferi, condizionatori, trapani, frul-

latori ecc...

Se la linea di rete e' soggetta a forti sbalzi di tensione superiori al 10% del valore nominale, e' da considerare l'acquisto di uno stabilizzatore di tensione, uno di quelli che un tempo si usavano con i primi televisori a valvole. Se invece sono frequenti le interruzioni di corrente, allora e' indispensabile per un lavoro privo di sorprese, un gruppo di continuita', anche di piccola potenza, che ci consenta almeno di salvare su disco tutti i dati ancora in memoria RAM del computer.

CALORE

Quello del calore e' un problema che non va sottovalutato, perche' e' una delle cause principali dei guasti in tutte le apparecchiature elettriche, elettroniche, meccaniche ecc..

Nel caso specifico dei prodotti Commodore, gli apparecchi piu' esposti al pericolo sono il drive ed il computer stesso.

Per prevenire danni da calore, ci sono poche e semplici regole da osservare. Non far lavorare le apparecchiature in ambienti eccessivamente caldi: una temperatura ambiente confortevole per l'uomo lo e' anche per il computer! Se la periferica e' inserita in alloggiamenti predisposti, assicurarsi che non vi siano impedimenti alla ventilazione, lasciando almeno 10 cm. di spazio tutt'attorno. Valutare l'eventualita' di installare una piccola ventola a bassa velocita' per garantire una pur minima circolazione di aria che allontani quella calda.

In particolare il 1541 e il 1570 hanno un circuito di alimentazione che sviluppa molto calore e tendono a surriscaldare anche se posti su di un tavolo. Per un uso continuativo e' consigliabile la ventola di raffreddamento direttamente appoggiata sulle feritoie di raffreddamento.

POLVERE

Congiuntamente al problema dello smaltimento del calore, vi e' quello della polvere. Un apparecchio che genera molto calore mette in movimento grosse masse d'aria che, passando fra i componenti da raffreddare, vi lasciano l'inevitabile polvere che trasportano. L'accumulo di polvere riduce progressivamente l'efficienza del raffreddamento fino a causare la "cottura" di quello piu' sollecitato. Nel monitor il problema e' enfatizzato anche per le elevate tensioni interne che attirano e fissano in modo piu' efficiente la polvere, aggiungendo al problema dello scambio termico quello delle correnti disperse, quando si aggiunge un'elevata umidita' ambiente.

Sunto di tutto il discorso sono i seguenti punti:

- installare le apparecchiature in ambienti con poca polvere e pulire spesso le superfici, pavimento compreso, che tendono ad accumularne
- almeno una volta all'anno ripulire dalla polvere accumulata (se non si e' in grado, farlo fare da personale tecnico) i circuiti interni con l'ausilio di un pennello, una bomboletta ad aria compressa (in vendita presso negozi foto-cine e utilizzate per soffiar via la polvere dalle fotocamere ed obiettivi) ed aiutarsi, eventualmente, con un piccolo aspirapolvere. Effettuare tutte queste operazioni in ambiente diverso da quello ove e' installato il computer, per non spargere in giro polvere che, in breve tempo, ritornerebbe ad occupare le posizioni di prima. Gli apparati da tenere in massima considerazione a tal fine sono il monitor e poi il drive.

Un buon prodotto spray antistatico, potra' giovare a tener lontano la polvere dalle superfici esterne, e in particolar modo dallo schermo del monitor, che tende ad accumularne molta per motivi elettrostatici.

La polvere che tende ad accumularsi sulle testine di lettura/scrittura del registratore e del drive, che e' di natura ferromagnetica, lasciata cioe' dallo stesso supporto magnetico, provoca errori di lettura e nel caso del drive, puo' causare inizialmente un allungamento dei tempi di carica dei dati.

Nel caso del datasette un "cotton fioc" e dell'alcol etilico sono sufficienti per una accurata pulizia, mentre per il drive e' necessario l'apposito disco pulitore e dell'alcol isopropilico.

CARICHE ELETTROSTATICHE

L'esperienza di una scarica di energia e-

lettrostatica sicuramente e' patrimonio culturale di tutti, da quando le fibre sintetiche hanno soppiantato quelle naturali nella fattura di capi di abbigliamento, tappezzerie e rivestimenti (moquette).

Anche se il computer e' sufficientemente protetto da scariche elettrostatiche, le porte di accesso sono i punti piu' vulnerabili.

I pericoli maggiori si hanno in giornate particolarmente secche e si fanno collegamenti o si tocca inavvertitamente i contatti elettrici. Cosa fare?

Umidificare l'ambiente per avere un'umidita' media intorno al 60%.

Se avete la moquette, acquistare tappetini conduttori da sistemare sotto la tastiera e sotto i piedi.

Collegare a massa il computer, tutte le sue periferiche e una parte metallica della scrivania, che si avra' cura di toccare, per scaricarsi completamente, prima di smanettare con i collegamenti. Qualcuno dira' che sto esagerando perche' non e' mai successo niente nei collegamenti,anche a computer acceso!! Rispondo: Auguri e complimenti!

ALTRE MISURE PREVENTIVE

Non effettuare mai, dico mai, i collegamenti a periferiche accese. Mantenere a debita distanza dal drive, dal Datasette, dai supporti magnetici: calamite, trasformatori, alimentatori, radio, altoparlanti, motori, ventilatori... e tutti gli apparecchi che possono generare campi magnetici permanenti o alternati.

Attenti a non far bere caffe' o vino al computer perche' e' astemio a tutti i liquidi. La tastiera non gradisce neppure le briciole dei biscotti, per non parlare poi del drive... Se questo, malauguratamente, dovesse succedere, spegnere immediatamente l'apparecchio e cercare di pulire in modo da asportare tutto quello che si e' versato. Per essere certi che non siano rimaste tracce di acqua, usare un phon ed aspettare una giornata prima di riaccendere e vedere se non vi sono stati guasti piu' gravi.

LUBRIFICAZIONE

Il computer non necessita di lubrificazione. Il drive deve essere lubrificato da personale esperto con prodotti speciali e specifici non facilmente reperibili.

Solo la stampante potrebbe aver bisogno di questo intervento, ma solo se previsto dal manuale.

In definitiva si puo' dire che, in genere le apparecchiature Commodore non necessitano di lubrificazione da parte dell'utente.

CONCLUSIONI

In questo primo articolo abbiamo fatto una introduzione generale al problema della manutenzione dell'hardware per dare un inquadramento globale della problematica.

Nei prossimi numeri si prendera' in esame una periferica alla volta, cercando di approfondire, rimanendo sempre su un piano di divulgazione accessibile a tutti, tanto gli esperti gia' lo sono e non hanno bisogno di leggere questo articolo per sapere cosa fare, per ricorrere ai centri di assistenza solo per guasti seri e possibilmente non dipendenti da un uso non corretto ed appropriato.

High-speed 180 cps Draft and fine NLQ

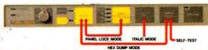
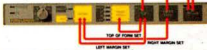
ND-10/15

NEW

- 180 cps draft and 45 cps near-letter-quality printing
- Front Control Panel for easy operation
- Tractor and Friction feeds standard
- IBM™ and Epson™ compatible

Select print mode, typeface and print pitch all from the front control panel.

There are many more functions that are not directly specified on the control panel. You can select these functions by pressing the appropriate keys while turning on the power, or combining two control keys.

While turning on the power

During OFF-LINE after POWER-ON

PHOTOCOPY

Megasoft Ltd.

Eccomi di nuovo qui per riprendere il discorso, iniziato con l'articolo dedicato ad Icons Factory, riguardante i programmi di conversione dell'ultima generazione.

Infatti anche Photocopy fa parte della categoria dei programmi di conversione che consentono di gestire a pieno della grafica, anche cio' che non e' proprio pagina grafica vera e propria, ovvero i cosiddetti "motovi grafici".

Per "motivi grafici" si intendono delle particolari figure del tipo di quelle utilizzate, in genere, da programmi come il Newsroom della Springboard oppure il Print Shop della Broderbund.

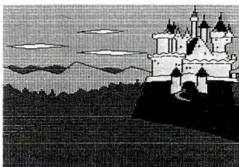
Tale programma, come vedremo, si presenta, oltre che assai valido per le sue caratteristiche prettamente tecniche, molto adatto ad una grossa schiera di utenti, poiche' si presenta estremamente semplice come funzionamento.

Questa semplicita', i programmatori l'hanno ottenuta senza alcun sacrificio particolare, poiche' e' stato sufficiente ridurre al massimo i particolari dello schermo: si e' giunti a menu' molto spartani ma pienamente soddisfacenti.

Veniamo dunque alle caratteristiche piu' importanti di Photocopy seguendo, come traccia, l'ordine con cui i comandi vengono riportati dai diversi menu' di lavoro (tutti ripeto, ridotti all'essenziale e realizzati in bassa risoluzione).

Appena terminato il caricamento del programma che richiede obbligatoriamente, per il funzionamento, il floppy disk, si accede dunque al menu' principale di lavoro.

Ho chiarito, come e' abitudine della rivista che riporta sempre il sistema minimo necessario per l'uso di un programma, che si necessita del disk drive: avrei potuto comunque farne a meno, poiche' gia' tutti i programmi grafici compatibili con Photocopy, necessitano del disk drive per la gestione delle immagini.

In ogni caso, come si e' soliti dire, "reperita iuvant".

Nel menu' principale come prima sezione di lavoro, troviamo quella che permette il caricamento di una schermata, ovvero pagina grafica, realizzata in HiRes: LOAD HIRES FILE.

In tale sezione di caricamento i formati riconosciuti sono diversi, cioe' quelli dei piu' comuni tool grafici in alta risoluzione ben noti a quasi tutti gli utenti del Commodore 64.

Troviamo infatti come formati, nel successivo menu', dopo aver selezionato tale opzione, quello proprio di Doodle, Screen Magic/Flexidraw, Graphic Basic, Photocopy Art.

Chiaramente poi, per tutti gli altri formati non riconosciuti da questo programma, e' sempre possibile fare, eventualmente, una precedente conversione nei formati riconosciuti da Photocopy, grazie a programmi di conversione diversi.

In questo caso si usera' Photocopy come secondo programma di conversione: come ben si vede per ogni problema e' sempre possibile almeno una soluzione.

Selezionato il formato e' poi sufficiente che l'utente inserisca il nome della pagina grafica da caricare.

La seconda opzione del menu' e' quella di TAKE PHOTO.

Essa consente, una volta caricata la pagina grafica in alta risoluzione (prima funzione del programma), di ottenerne una cosiddetta PHOTO da utilizzare nel Newsroom.

E' chiaro che si selezionera' solo l'area piu' interessante della pagina grafica, poiche' una PHOTO e' di dimensioni minori di una schermata HiRes.

Quando si e' fatta la propria scelta si e' finalmente pronti, volendolo, a salvare su disco la PHOTO.

Quanto appena detto per l'opzione TAKE PHOTO vale anche per la funzione CAPTURE BANNER.

In questo caso cambia solo il fatto che viene generato un banner che e' sempre compatibile con il Newsroom.

Rivolta invece al Print Shop (in entrambe le sue versioni ovvero, sia quella per stampanti Commodore che quella per stampanti con interfaccia Centronics) e' la funzione CAPTURE PRINT SHOP GRAPHIC.

Essa appunto permette di generare dei motivi grafici da utilizzare all'interno del Print Shop (o del piu' recente Print Shop

Companion).

Come e' facilmente immaginabile con tale possibilita' di lavoro, all'utente e' concesso di crearsi numerose librerie di motivi grafici del Print Shop per realizzare qualsiasi tipo di lavoro.

E se l'utente, come ormai molti, utilizza sia il Print Shop che il Newsroom, puo' avere un ponte tra i due con l'opzione PRINT SHOP GRAPHIC TO PHOTO.

Questa funzione in pratica permette di convertire un motivo grafico del Print Shop (sia nel formato Commodore, ovvero due blocchi su flopply, che in quello Centronics di 3 blocchi) in una sola "photo" utilizzabile dal Newsroom.

La sesta opzione del menu' principale (SAVE PHOTO/BANNER TO HIRES) consente invece di fare il passaggio dal "banner" o dalla "photo" del Newsroom ad una pagina grafica in alta risoluzione che poi l'utente potra' gestire a seconda delle proprie esigenze.

Selezionata questa opzione si accede ad un secondo menu' che rende possibile, come e' ovvio, il caricamento della PHOTO o del BANNER.

Fatta questa operazione si puo' poi passare alla fase di salvataggio.

Per il salvataggio della pagina grafica l'utente puo' scegliere tra il formato Doodle oppure il formato standard di una pagina grafica HiRes (memoria situata tra la locazione $2000, cioe' 8192 in valore decimale, e $4000 ovvero 16192 in decimale).

Comunque si decida il risultato sara' sempre perfetto.

Per concludere, e per completezza, ci restano ancora due comandi da prendere in esame.

Di essi saranno pero' sufficienti poche parole poiche' si tratta di due funzioni puramente di lavoro pratico.

Infatti la prima (FORMAT DATA DISK) consente di formattare, se necessario, un nuovo floppy disk per poter raccogliere i frutti del proprio lavoro (certamente molto, date le ottime caratteristiche di Photocopy).

La seconda, invece, e' molto elementare (EXIT PHOTOCOPY) in quanto non fa altro che far uscire dal programma senza dover ricorrere allo spegnimento del proprio Computer.

Quanto detto e' tutto l'essenziale da dire intorno a Photocopy.

Io pero' invito tutti i lettori, qualora abbiano ancora dei dubbi, a scrivere alla nostra redazione, per ottenere ulteriori chiarimenti.

Un saluto a tutti lettori e a presto.

CESARE SCHIAVON

CONVERTITORE GEOS

Configurazione Disco

Domus Hardware & Software

Con l'uscita del Geos si e' pensato, innanzitutto, a creare un buon programma dalle mille funzioni, dalla grafica alla videoscrittura e ad un buon sistema operativo, ma non si e' pensato a rendere compatibile il Geos con i vari programmi di grafica che sono usciti in precedenza.

Da qui l'idea di creare un programma convertitore che permettesse di trasportare le picture o immagini, precedentemente create, con programmi quali il Doodle, Flexidraw e Koala, a cui si possono aggiungere tutti gli altri programmi di grafica che, con appositi convertitori, si possono trasformare in uno dei programi appena elecanti e da qui trasportarli in formato file Geopaint.

Il programma e' di semplice utilizzo, infatti il programma, totalmente in italiano, consente un immediato contatto.

La prima videata consente di poter visualizzare la directory del disco e di passare subito dipo all'esecuzione del programma.

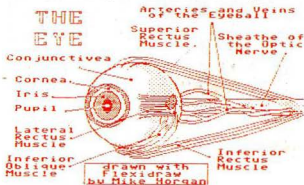
Appariranno sullo schermo le scelte che consentono di caricare schermate Doodle, Flexidraw e Koala.

Nei casi del Doodle e Koala si ha la possibilita' di tralasciare i fastidiosissimi DD o del simbolo che precede il pic koala, trascrivendo solo il nome terminato da un asterisco o nel caso del Koala, digitando pic e il nome dell'immagine, seguito anche lui dall'asterisco, perche', come ben sapete o come potete vedere dalla directory del disco, dopo il nome, solitamente le virgolette terminano dopo la scritta del nome.

Prima di caricare la schermata, il programma vi avverte che si puo' operare sui colori della videata con i comandi descritti sullo schermo.

Per il Doodle non vi e' alcuna modifica da fare, perche' i colori sono perfettamente compatibili con il Geopaint, invece per Koala e Flexidraw vi sono alcuni problemi.

Il Flexidraw ha la caratteristica di fare la colorazione dell'immagine su una base in bianco e nero, infatti salva l'immagine co-

lorata in due differenti file, uno chiamato con il nome che voi avrete dato alla schermata, mentre invece il secondo file, quello colore, oltre al nome vi scrive un ".gp".

In fase di carica il programma Convertitore Geos, carica solo ed esclusivamente il file bianco e nero e non si puo' caricare di conseguenza il file colore, da qui la possibilita' di poter salvare solo in b/n in formato Geopaint.

Il Koala e', al contrario dei precedenti programmi , completamente differente, infatti, sia il Doodle che il Flexidraw, sono programmi che lavorano in Hi-res, cioe' in alta risoluzione, mentre il Koala lavora in Multicolor.

Durante il caricamento si dovra' operare per forza sui comandi elencati prima del caricamento e, il piu' delle volte, si riesce a convertire solo in bianco e nero, proprio perche' vi e' una totale trasformazione della videata.

Il resto e ' molto semplice una volta che la schermata apparira' come voi volete, bastera' premere Return, inserire il disco dove si trovera' il Geopaint , e il programma comparira' tutto da solo.

Si puo' caricare da programma Geos, come autonomamente e, una volta terminato il suo lavoro, puo' anche ricaricare lo stesso Geos in automatico premendo il tasto "g".

In definitiva un'ottimo programma che congiunge le ampie possibilita' dei programmi Doodle, ecc. con quelle del Geopaint.

S.R.L.

DOMUS
HARDWARE & SOFTWARE

LISTINO PREZZI MS/DOS COMPATIBILI

SUPER OFFERTA DEL MESE

OLIVETTI GARANZIA ITALIA
M 24
640 kb ,scheda monocromatica 1 drive da 1,2 mb,hard disk 20 mb, tastiera, doppio clock adattatore stampante,video monocromatico fosfori........ L.4.690.000

e altri modelli a prezzi vantaggiosi.........

PC/XT con hard disk mod.286.. telefonare

PERIFERICHE

MONITORS
Monocromatico fosfori verdi o ambra antiriflesso doppia frequenza d'uscita............ L.270.000
monocromatici fosfori verdi 12" L.190.000
Video colore 12/14"antiriflesso L.750.000
Video colore alta risoluzione grafica tipo EGA............. a partire da L.1.690.000

DISCHETTI
floppy disk DS/DD 5"1/4...... garanzia illimitata.......... L.3.500
floppy disk DS/DD 5"1/4 alta.. densita`.garanzia illimitata. L.6.500
floppy disk DS/DD 3"1/2...... garanzia 10 anni............. L.5.000

PLOTTER
Plotter professionali ROLAND collegamento seriale e parallelo disponibili formato A3 tutti i modelli,autoguidato 8 colori.... a partire da.........L.1.675.000

Hard Disk
da 10 a 40 Mb con controller istruzioni e garanzia 12 mesi Olivetti,Teac,Thandom,Wester Digital e altre marche....... a partire da.........L.990.000

STAMPANTI

Modello	Prezzo
Citizen 120 D	625.000
Citizen MSP 10	825.000
Citizen MSP 15	1.290.000
Citizen Premiere 35	1.990.000
Citizen HQP 45	2.490.000
(accessori e caricatori automatici)	
Epson LX 90	620.000
Epson 1000	1.390.000
Star Gemini 10X	599.000
Star Gemini 160	699.000
Star NL-10	789.000
Star NX-15	1.390.000
Star NB-24	2.180.000
Fujitsu dx 2100	980.000
Fujitsu dx 2200 B/N	1.670.000
Fujitsu dx 2200 color	2.390.000
Fujitsu dl 2400 color 24	2.990.000
Okimate 20 color	620.000
Okimate 292	1.059.000
Okimate 293	2.360.000

SOFTWARE
Esperti programmatori sono disponibili per ogni vostra richista informativa nonche` la consulenza e i consigli che vi porteranno a realizzare il programma che desiderate. Disponibili in archivio oltre 2000 programmi gia` adatti per ogni tipo di attivita`, possibili contratti di assistenza a domicilio per 12 mesi sia hardware che soft

ACCESSORI
Sistemi di memoria di massa,di comunicazione terminal,unita`di back-up,kit di espansione RAM, multiutenza,modem,mouse, videodigitalizzatori,tavole grafiche,digitalizzatori vocali, lettori ottici,sistemi controllo centrali d'allarme ecc.ecc......

prodotti coperti da garanzia della durata di 12 e 24 mesi.

Sono disponibili i seguenti ACCESSORI per ogni tipo di stampante nastri inchiostrati,trattori, caricatori automatici per fogli singoli,buffer da 8k a 256k,cavi per stampante d'ogni tipo,kit colore,fogli lucidi e carta termica ecc.ecc..................

SCHEDE
Hercules II grafica monocromatica con uscita printer......L.240.000
grafica colore con uscita printer L.190.000
seriale rs 232..........L.140.000
parallela printer.......L.170.000
multifunzione parallela seriale timer games mouse clock.L.360.000
EGA 16 colori alta risoluzione grafica.................L.990.000
e tante altre....................

Domus hardware & software SRL
Via Ettore Bellani,3
20124 Milano (Italy)
Tel.02/6705774-6706384

per ordini o informazioni: scrivere o telefonare o utilizzare il cedolino ordini allagato a fondo rivista pag.97

tutti i prezzi sopra citati sono comprensivi di iva

PHOTO FINISH

Solutions Unlimited

Dalla famosa software house che ha prodotto programmi Billboard Maker od Icons Factory ecco un nuovo programma, piuttosto affine ai primi due, che certamente interessera' moltissimi utenti del Commodore 64 ed , in particolare, chi si dedica principalmente alla grafica.

Si tratta di un programma sostanzialmente di stampa grafica. Esso appare, almeno ad un esame molto superficiale, assai affine a due programmi che dovrebbero essere gia' noti ai nostri lettori.

Infatti il lavoro principale svolto da Photo Finish e' quello di stampare delle pagine grafiche.

E questo veniva svolto gia' da programmi quali di Koalaprinter od il The Normalizer.

Solo che Photo Finish raggruppa in se' le caratteristiche di entrambi i suoi predecessori con un tocco di novita' (per quanto riguarda l'impostazione) e, soprattutto, con delle vere nuove funzioni.

Comunque vediamo con ordine cio' che e' possibile realizzare con questo programma.

Per la sua descrizione seguiro' il solito criterio, ovvero quello di seguire, come traccia, il menu' principale di lavoro, cioe' quello che si presenta all'utente appena conclusosi il caricamento del programma da floppy disk.

Prima pero' di entrare nel vivo della discussione vale la pena di dare anche un'occhiata all'aspetto puramente estetico del programma ovvero a come e' strutturato.

I vari menu' che vengono aperti (o "windows" come forse sara' piu' noto a molti utenti) tutti contemporaneamente presenti sullo schermo.

In tale maniera si ha sempre l'assoluto certezza di ogni passaggio compiuto nel proprio lavoro.

Qualora si abbiano dubbi si puo' sempre, con facilita' estrema, controllare e, in caso di errore, si puo' ritornare indietro fino anche al menu' principale.

Altra caratteristica dei menu' di Photofinish e' quella di essere a scorrimento: anche questo e' un fatto che facilita molto il lavoro dell'utente.

Il primo comando del menu' principale e' quello di caricamento (LOAD A FILE).

Dopo la prima scelta viene immediatamente chiesto, dal programma stesso, se si vuole caricare una figura, cioe' una pagina grafica (PICTURE) oppure un motivo grafico (GRAPHIC).

Nel primo caso si accedera' ad un ulteriore menu' in cui verra' scelto il tipo di pagina grafica da caricare (HIRES oppure MULTI-COLOR) e, quindi, il formato.

Tra i formati riconosciuti troviamo, per l'alta risoluzione, quello Doodle, Flexidraw, Print Shop (figure generate con l'opzione SCREEN MAGIC), Computer Eyes, Billboard Maker.

Per quanto riguarda invece il Multicolor i formati riconosciuti sono: Koala Pad, Super Sketch, Animation Station, Blazing Paddles, Billboard Maker.

Come risulta evidente la scelta e' molto ampia e copre pressoche' tutti i piu' utilizzati tool grafici.

Per quanto riguarda invece i motivi grafici viene invece accettato il formato Print Shop come pure quello Print Master; oppure sono caricabili dal programma le figure della Clip Art del Newsroom.

Della seconda e della terza scelta del menu' principale, connesse alla quarta opzione (COLOR EDITOR) di cui parleremo tra poco, non c'e' molto da dire se non che permettono il caricamento ed il salvataggio da disco di speciali file che vengono realizzati dall'utente durante il lavoro con Photofinish.

Infatti con l'opzione COLOR EDITOR e' possibile attribuire a ciascun colore (nel caso di pagine grafiche in Multicolor) un

certo retino per ottenere delle migliori, o piu' soddisfacenti, stampe delle figure a colori con stampanti in nero.

Chiaramente la scelta di una certa scala di grigi (un retino per colore) sara' dettata dal tipo di disegno: percio' un utente potra' aver bisogno di piu' palette di grigio.

Ed e' appunto in questo caso che torna e-

stremamente comoda la possibilita' di salvare e, successivamente, ricaricare una scala di grigi gia' pronta all'uso.

Dopo queste varie operazioni viste si puo' passare ("finalmente" diranno gli impazienti) alla fase di stampa resa disponibile dalla quarta opzione del menu' principale: PRINT A PICTURE.

Fatta questa scelta pero', non si passa ancora alla stampa poiche' va selezionato, anzitutto, il tipo di stampante.

Sono utilizzabili sia i normali modelli Commodore (1525, MPS 801/803, MPS802 con eprom grafica, etc.) che siano grafici; oppure sono utilizzabili i modelli della Okidata o della Epson che vengono normalmente interfacciati con un Commodore 64.

E' poi possibile anche l'uso di altre stampanti, purche' grafiche, che l'utente definira' personalmente.

Successivamente si scegliera' la dimensione della stampa, ovvero se un formato normale o ingrandito (di 4 volte).

Dato poi che, ingrandendo, vi saranno, molte volte, delle deformazioni della figura e' possibile attivare la funzione di ottimizzazione (OPTIMIZER).

Ora, visto quello che rappresenta il nucleo piu' importante del programma, passiamo all'ultima opzione selezionabile dal menu' principale di Photo Finish, ovvero quella definita EXTRA COMMANDS.

Questa sezione ci fa accedere ad un secondo menu' in cui ritroviamo i seguenti comandi: DOS COMMANDS, DIRECTORY, CREDITS, EXTRAS.

La prima opzione permette all'utente di inviare al disk drive i comandi per la gestione, ovvero da quello di inizializzazione, a quello di formattazione, od a quello di validate, etc.

La seconda scelta del menu' non necessita di una particolare descrizione poiche' non si tratta di altro che del comando per visualizzare il contenuto di un floppy disk.

CREDITS si riferisce invece a quel riquadro che, presente quasi in ogni programma, riporta tutte le informazioni piu' importanti di un programma: autore/i, software house, numero versione, anno di produzione ed altro.

Infine EXTRAS permette delle particolari rielaborazioni del disegno in memoria, ovvero la sua suddivisione in strisce colorate come pure il ribaltamento rispetto al suo asse verticale di simmetria.

Come si vede, dunque, Photo Finish si presenta con un evidente semplicita' di funzionamento unita ad una notevole potenzialita' operativa: quindi il programma e' adatto a un vasto pubblico di utenti.

Quanto detto per quanto sia frutto di un buon uso del programma, non e' certamente assoluto: infatti l'ideale sarebbe una prova privata del programma, ma cio' e' impossibile.

Comunque non mi resta che augurarvi un buon lavoro con Photo Finish.

CESARE SCHIAVON

TEXTCRAFT

Arktronics Corporation

Commodore - Amiga Inc.

L'applicazione che meglio dimostra la capacita' di un computer di far risparmiare sia nelle utilizzazioni amatoriali-casalinghe sia in un ufficio, e' il suo uso al posto di una macchina da scrivere.

Scrivere racchiude molti aspetti, diversi tra loro e spesso, e' piu' semplice buttar giu' i pensieri su carta o su video.

Talvolta e' indispensabile utilizzare molti dati, frutto di lunghe ricerche ed estenuanti ore di lavoro.

Spesso lo scritto viene elaborato una sola volta e gran parte del lavoro svolto viene utilizzato a piu' riprese, modificando magari solo alcune parti che meglio si adattano a nuove situazioni.

Indipendentemente da tutto cio', il computer non solo fa risparmiare il tempo necessario per la stesura della seconda o della terza copia, ma incoraggia anche tutti coloro che scrivono, a modificare quanto stanno facendo, migliorando il risultato ottenibile.

Grazie ad un word processor, infatti, fare "limature" e correzioni all'ultimo minuto e' cosa semplice e veloce.

Se questa e' la prima volta che utilizzate un elaboratore di testi su un calcolatore, resterete favorevolmente impressionati dall'abilita' di questa vostra piccola macchina.

Ecco come si scrive usando un buon word processor come ad esempio TEXTCRAFT della Commodore.

Una volta caricato nell'Amiga il programma, compare una lista di opzioni che comprendono anche la creazione di un nuovo file testo o la revisione di un vecchio file precedentemente creato.

Se dal menu' si sceglie l'opzione per la stesura di un nuovo testo, lo schermo si svuota (solo se era gia' presente un vecchio documento) e si puo' cominciare a digitare sulla tastiera.

In questo programma, come in molti altri

per Amiga, i menu' vengono attivati premendo un pulsante sul mouse e scegliendo poi la voce desiderata col fedele "topastro".

Una volta predisposte le cose in modo da poter battere il testo, lo si fa proprio come se si stesse usando una macchina da scrivere.

Sulla vostra macchina da scrivere solitamente c'e' un punto dove i martelletti colpiscono il nastro e la carta, nel computer c'e' invece un rettangolo lampeggiante chiamato cursore.

Il carattere appena battuto apparira' sullo schermo esattamente la' dove il cursore sta lampeggiando, indipendentemente dal fatto che esso si trovi alla fine, in mezzo o all'inizio di un paragrafo.

Cosi', invece di posizionare su e giu' la carta o avanti ed indietro il carrello per ben centrare il foglio rispetto al punto di stampa, si controlla il cursore coll'aiuto dei tasti di movimento e lo si situa nella posizione desiderata.

I caratteri premuti compaiono sullo schermo e vengono momentaneamente memorizzati fino a quando si decide o di salvarli su disco o di distruggerli cancellando il documento iniziato.

E' cosi' possibile correggere gli errori di ortografia e compiere modifiche che a vostro avviso migliorino la leggibilita' del testo o la comprensione dei vostri piu' reconditi pensieri.

Al contrario della macchina da scrivere non c'e' nessun campanello che suoni alla fine di una riga di stampa, infatti il computer non ha nessun bisogno di avvertirci di riportare il cursore sul margine sini-

stro della nuova riga essendo esso stesso in grado di farlo.

Il word processor e' abbastanza "intelligente" per sapere se una nuova parola, introdotta alla fine di una riga, andra' oltre il margine destro della pagina.

Se questo accade, il computer stesso cancella dallo schermo i caratteri gia' battuti e li sposta sul margine sinistro della nuova riga, cosi' si puo' continuare a battere senza essere interrotti da nessun fastidioso "bip".

Per avvertire il calcolatore di andare a capo basta premere il tasto RETURN.

TEXTCRAFT fa del suo meglio per introdurre alcune caratteristiche cui siamo abituati sulla macchina da scrivere: ad esempio si possono predisporre i margini destro e

sinistro e anche fissare i punti di tabulazione per facilitare l'incolonnamento su una riga.

In compenso gli word processor hanno piu' di una caratteristica che avremmo sempre voluto avere su una macchina da scrivere.

Un eleboratore di testi sa sempre il numero di linee battute, percio' se si sa di dover inserire una tabella e si vuole posizionarla in un punto ben preciso del testo, bastera' guardare il contatore delle linee e verificare la posizione attuale e se lo spazio a disposizione nella pagina e' sufficiente. In caso contrario bastera' iniziarne una nuova.

Con word processor si puo' tenere sotto controllo il formato della pagina molto facilmente: centrare un titolo non richiede piu' noiosi conti di spazi vuoti e lettere,

basta semplicemente impartire all'elaboratore l'ordine di centrare il testo che si e' in procinto di battere e questo apparira' in modo perfetto.

Il computer puo' anche allineare a destra un documento inserendo qua e la' fra le parole spazi extra per garantire che il margine destro sia allineato come il sinistro (questa operazione viene chiamata "giustificazione"), se e' necessaria una spaziatura doppia o tripla il programma lo fa ubbidendo al comando relativo.

Un'altra caratteristica importante di TEXTCRAFT e' che anche dopo aver battuto un documento si puo' modificarne l'impaginazione e l'aspetto globale.

Non e' necessario immaginare come apparira' in seguito al cambiamento una stampa, basta eseguirlo e stampare il file ripeten-

do l'operazione tante volte quanto e' necessario fino ad ottenere il risultato voluto.

Lo stesso vale per le modifiche al testo, si stampa una prima copia, si annotano le eventuali correzioni ortografiche e grammaticali ed una volta apportate le necessarie modifiche lo si ristampa.

Con TEXTCRAFT si possono anche tagliare e spostare paragrafi da una parte all'altra del documento con una velocita' ed una facilita' indescrivibili.

Cosi' facendo il prodotto avra' un aspetto piu' professionale ed un contenuto piu' curato.

Una volta caricato in macchina, TEXTCRAFT presenta sul video tre aree differenti fra loro.

Nella parte superiore ci sono delle icone ed un menu' che permette tramite il mouse di accedere a vari sottomenu', la parte sottostante mostra la tabulazione impostata ed i fermi del carrello, proprio come sulla vostra macchina da scrivere, la terza parte e' la piu' ampia e mostra il foglio bianco pronto a ricevere i vostri documenti.

Ci sono poi i simboli delle freccette che permettono, con l'ausilio del mouse, di far scorrere sul video i vari paragrafi.

Attivando le varie icone si possono "fotografare" vari paragrafi e trasportali ed incollarli in altre zone del documento.

Il programma permette anche di scegliere fra una mano, una freccetta ed un uccello.

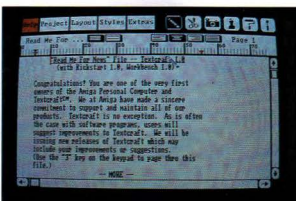
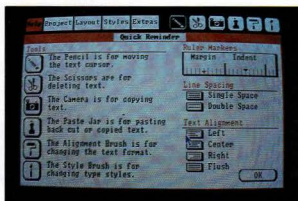
Quando il computer sta eseguendo qualche operazione, e dobbiamo attendere che termini, il puntatore si trasforma in un orologio.

TEXTCRAFT e' senz'altro un buon programma, uno strumento indispensabile per ogni possessore di un Amiga, interessante anche per il costo molto contenuto.

In Italia e' commercializzato dalla stessa Commodore ed e' reperibile in tutti i maggiori negozi specializzati del settore.

Come elaboratore di testi e' molto affidabile e flessibile,permette a tutti di ottenere rapidamente degli ottimi risultati.

Il sistema ad icone e' di facile comprensione anche per chi si e' avvicinato da poco al mondo dell'informatica, la possibilita' di utilizzare il mouse rende semplicissima qualsiasi operazione si voglia compiere, dalla piu' complessa alla piu' elementare.

Un'altra caratteristica del programma e' il poter vedere direttamente sul video il tipo di font utilizzato e se si sceglie di sottolineare alcune parole o di scrivere in neretto sul monitor viene mostrato il testo esattamente come apparira' una volta stampato.

Textcraft™

IL COMPUTER SI ARRICCHISCE DI UNA NUOVA DIMENSIONE: LO SPAZIO

Le prestazioni dei computer sono sempre piu' evolute: memorie vastissime, rapidita' di calcolo eccezionale, software per tutti gli usi. Nonostante la loro perfezione, pero', i computer hanno un piccolo difetto: qualsiasi cosa accada, non si spostano di un millimetro. Modulus, invece, cammina.
E' infatti un agguerritissimo personal robot che da' un colpo di spugna a tutto quanto e' stato fatto prima in questo settore dell'informatica. Intuendo le grandi potenzialita' di commercializzazione di un personal robot di costi accessibili, la Sirius SpA, ha varato questo progetto nel 1984. Si decise, al tempo, di sviluppare un automa con capacita' umane, estrema velocita' di movimento e grandi possibilita' di espansione, da utilizzare in tre diverse aree di applicazione: gioco intelligente, utilizzazioni pratiche, sfera educativa. Il risultato e' una vera rivoluzione. Rivoluzione dal punto di vista delle prestazioni, impensabili fino ad oggi per un robot di queste dimensioni e di questo costo. Rivoluzione per la sua modularita', che consente l'acquisto successivo di elementi componibili fino a raggiungere la configurazione di un androide. Ognuno di questi stadi, naturalmente, ha la sua specificita' ed una ragion d'essere autonoma. Per programmare Modulus basta un computer, al quale il robot puo' essere collegato via cavo o via etere.
SI COMINCIA DA "BASE"...

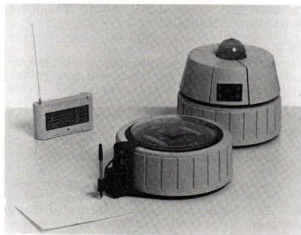
Base e' la configurazione minima con cui avvicinarsi al sistema Modulus. Per funzionare ha bisogno di un computer con il quale puo' dialogare via cavo oppure via etere, grazie R.F.
Command Keyboard, un sistema di controllo in radiofrequenza. Predisposta per l'utilizzo con batterie ricaricabili, viene fornita con alimetatore. Ben programmata e' capace di muoversi a velocita' variabile rilevando gli urti e fermandosi, nonche' di tracciare un percorso preordinato con precisione perfetta, mentre il suo funzionamento e' segnalato da un display luminoso.

Munita del Support-Attachment, puo' essere dotata di un Plotter, meccanismo di movimento per scrittura e disegno, in grado di tracciare linee, curve, parallele, cerchi e disegni geometrici. Lo stesso Support-Attachment puo' sostenere in alternativa il Vacuum Cleaner, un sistema aspirapolvere per piccole operazioni di pulizia domestica.
Base si comporta quindi come una raffinata periferica semovente.
...SI CONTINUA CON "SERVICE & SECURITY ROBOT"...

Service & Security Robot e' una versione gia' molto piu' evoluta, capace di svolgere numerosi compiti di utilita' domestica. In questa configurazione Modulus consiste nella Base alla quale viene sovrapposta la Techno Cake. Quest'ultima e' un supporto per l'inserimento di spicchi, che contengono a loro volta elementi hard e software di base. La dotazione di Modulus al suo atto di nascita comprende diversi spicchi, che sovrintendono ad altrettante funzioni. Home Security e' un sistema di sicurezza domestica, che segnala al computer o ad una sirena la presenza di gas, acqua, fumo o estranei in casa. Con Meteo Station Modulus e' in grado di effettuare previsioni metereologiche. Alla sintesi vocale e' preposto Voice, tramite la programmazione del quale il robot pronuncia intere frasi. Le coordinate per il movimento sono fornite da Position & Navigation, un sistema a raggi in-

frarossi. Grazie a Sound Source Finder Modulus e' in grado di riconoscere la provenienza di un suono, che, se ripetuto, genera un'azione preordinata; con Human Finder Follower riesce ad individuare gli spostamenti di una persona e a seguirla. Per rendere Modulus autonomo e ancora piu' efficiente basta corredarlo della CPU e del Disk Drive, che insieme forniscono al sistema "intelligenza" e maggiore velocita'. Service & Security Robot ha anche un'altra possibilita' particolarmente interessante: la facolta' di prendere e spostare oggetti tramite l'adozione di Arm, un braccio dotato di 6 gradi di liberta' con movimento veloce controllato da due microprocessori e con possibilita' di rotazione del polso di 360 gradi.

...PER ARRIVARE A "MODDY".
MA E' SOLO L'INIZIO.

La massima completezza Modulus la raggiunge nella configurazione Moddy, nella quale si presenta sotto forma di androide. Dispone infatti anche di un Body, tronco dotato di display, sul quale si innestano due Arm e una Head, la testa, con due motori per il movimento e gli occhi luminosi a led programmabili. Moddy puo' fare tutto quello di cui sono capaci Base e Service & Security Robot. In piu' con le due braccia le possibilita' si moltiplicano: puo' prendere e

trasportare oggetti piu' pesanti e voluminosi o compiere due azioni diverse contemporaneamente. Il display posto sul Body visualizza tutte le informazioni richieste. L'aspetto umanoide di Moddy e i suoi occhi dalle mille espressioni lo rendono un simpatico amico al quale affidare le incombenze piu' impensate trasformandolo in un raffinatissimo maggiordomo elettronico, in un diligente compagno per gli hobby o in quello che la perizia e l'immaginazione del suo programmatore sapranno suggerirgli. Figlio degli anni 2000, Moddy e' ricettivo e perfettamente equipaggiato per vivere ed affrontare tutte le problematiche del futuro.

IL SISTEMA MODULUS

LE CONFIGURAZIONI		
BASE	È la configurazione minima con cui approcciare il sistema Modulus. Si muove, disegna, effettua operazioni di tipo domestico e costa come una periferica di home-computer.	
SERVICE & SECURITY ROBOT	Un robot con capacità operative nell'ambito delle applicazioni domestiche. È dotato di un sistema di sicurezza in grado di rilevare fughe di gas, acqua, fumo e la presenza di estranei.	
MODDY	Di aspetto umanoide, è la versione più evoluta ed è in grado di assumere differenti espressioni e atteggiamenti. Dispone di una CPU propria a 16 BIT.	
IL SOFTWARE	**DESCRIZIONE**	**CARATTERISTICHE**
MODDY-BAS	Estensione del linguaggio Basic del Commodore 64/128 con inclusione dei comandi fondamentali per il controllo della Base.	Computer: CBM 64/128
DRAW IT	Consente di realizzare segni, archi, curve e disegni completi sia a carattere tecnico che creativo.	Richiede: - Base, Plotter (Drawing mechanism), Support-Attachment Computer: Commodore 64/128
OMBRA	Apprendimento e ripetizione di movimenti. L'utente realizza, tramite l'uso della tastiera, movimenti semplici o complessi e il robot è in grado di ripeterli.	Computer: - CBM 64/128 - Apple - IBM compatibili.
VAC-O-MATIC	Guida dell'aspirapolvere mediante joystick, con memorizzazione dei percorsi e ripetizione automatica degli stessi.	Richiede: - Base, Vacuum Cleaner, Support-Attachment Computer: - CBM 64/128 - Apple - IBM compatibili
SECURE	Il robot, di fronte ad uno stimolo (gas/acqua/fumo/presenza di un corpo in movimento) "reagisce" avvertendo il computer e/o azionando una sirena o un messaggio vocale preimpostato.	Richiede: - Service & Security Robot - Plotter (Drawing Mechanism) per il rilevamento presenza acqua Computer: - CBM 64/128 - Apple - IBM compatibili
YES SIRI	Il robot reagisce ad uno stimolo (fischio) identificandone la provenienza e, a comando, raggiungendo tale punto senza necessità di programmare il percorso.	Richiede: Service & Security (con Sound Source Finder) Computer: - CBM 64/128 - Apple - IBM compatibili
BOWLING	Modulus, come una boccia impazzita da guidare in direzione dei più strani birilli.	Richiede: - Base, RF Command Keyboard Computer: - CBM 64/128
TIC TAC TOE	Una nuova edizione di un gioco antichissimo: l'utente contro un robot implacabile.	Richiede: - Base, Plotter (Drawing Mechanism), Support-Attachment Computer: - CBM 64/128

DOMUS
HARDWARE & SOFTWARE

LISTINO PREZZI COMMODORE

COMPUTERS

Commodore Amiga 1000.....L.	2.099.000
Commodore Amiga 500.....L.	1.299.000
Commodore Amiga 2000 ....L.	2.900.000
Commodore 128 D..........L.	999.000
Commodore 128 ....L.	519.000
Commodore 64 C..........L.	419.000
Sidecar Amiga..........L.	1.490.000

DRIVES

Drive Amiga...............L.	649.000
Drive Amiga compatibile..L.	349.000
Drive Amiga MS/dos 5"1/4.L.	349.000
Drive 1581...............L.	699.000
Drive 1571...............L.	599.000
Drive 1541 C.............L.	449.000

prodotti garanzia italiana.

Eprom Oki/Amiga color..........99.000 NEW!

COMPUTER

STAMPANTI

Seikosha GP 500A.........L.	299.000
Commodore mps 803........L.	399.000
Commodore mps 1000.......L.	649.000
Epson lx 90..............L.	599.000
Star Gemini II...........L.	699.000
Star gemini 10x..........L.	599.000
Star NL 10...............L.	729.000
Citizen 120D.............L.	599.000
Okimate 20 color.........L.	649.000
Commodore margherita.....L.	425.000

assistenza e consulenza tecnica.....

MONITORS

Commodore 1081...........L.	799.000
Commodore 1801/2.........L.	499.000
Commodoer 1901/2.........L.	689.000
Video colore 12/14"......L.	449.000
Video fosfori 12/14" 64..L.	175.000
Video fosfori 12/14"128..L.	199.000

e altre marche Cabel,Prandoni,Fenner Amstrad,Philips,ecc.ecc.............

DISCHETTI

Floppy disk 5"1/4 DS/DD..L.	3.500
Floppy disk 5"1/4 ss/DD..L.	2.500
Floppy disk 3"1/2 DS/DD..L.	5.000
Floppy disk 2,8".........L.	7.500

garantiti illimitatamente...........

GARANZIA ASSISTENZA CONSULENZA

%

SCONTI

PERIFERICHE

SITEMI HARDWARE SCHEDE

Prologic dos classic.........L.	199.000
Prologic dos plus............L.	229.000
Speed dos per 64.............L.	75.000
Speed dos per 128............L.	85.000
Full speed plus..............L.	179.000
Fast load tool kit...........L.	49.000
Isepic cartridge.............L.	75.000
Transfer cartridge...........L.	119.000
HR Hardcopy hires............L.	119.000
Hacker disk..................L.	65.000
Hacker tape..................L.	65.000
Freeze secondo...............L.	80.000
Capture II...................L.	65.000
Capture base.................L.	45.000
Freeze cartridge.............L.	85.000
Merlin cartridge.............L.	90.000
Merlin base..................L.	65.000
Multislot....................L.	149.000
Graphics 80 col CP/M.........L.	299.000
Eprom grafica per mps 802....L.	59.000
Eprom hardcopy mps 801/2/3...L.	99.000
Interfacce seriali rs232.....L.	70.000
Interfacce parallele.da......L.	140.000
Interfacce IEE 488...........L.	199.000
Turboprint GT................L.	249.000
Turbobuffer..................L.	129.000
Eprom programmer da..........L.	80.000
IC tester....................L.	199.000
Cavo monitor 80 col..........L.	35.000
Go sprite....................L.	49.000
Modul generator..............L.	49.000

e tantissimi ancora...................
a richiesta si realizzani cartucce d'ogni tipo con diversi programmi.

SOFTWARE
Archivio software con a disposizione oltre 20.000 titoli tre vari programmi dove puoi scegliere cio`che piu`ti interessa.
Programmatori specializzati sono disponibili a realizzare per vostro conto qualsiasi programma per ogni tipo di attivita`nonche`soddisfare la piu`remota curiosita`.
Laboratorio tecnico per riparazioni e ogni altro tipo di assistenza.

ACCESSORI VARI

Tavola grafica Koala.....L.	149.000
tavola grafica...........L.	120.000
Light pen Koala..........L.	199.000
Penne ottiche da.........L.	49.000
Videodigita Amiga........L.	499.000
Videodigita CBM B/N......L.	99.000
Videodigita CBM color....L.	199.000
Sintetizzatore Amiga.....L.	349.000
Sintetizzatore CBM.......L.	149.000
Espansione Amiga.........L.	telefonare
Clock Amiga..............L.	telefonare
Velocizzatore Amiga......L.	telefonare
Amplificatore Amiga......L.	telefonare
Cavo stampante Amiga.....L.	35.000
Contenitori dischi da....L.	6.000

ACCESSORI

Nastri inchiostrati da...L.	6.000
Foradischi...............L.	9.000
Buffer per stampante.....L.	80.000
Joystick da..............L.	9.000
Mouse per cbm 64.........L.	90.000
Mouse per cbm 128........L.	149.000
Mouse per Amiga..........L.	299.000
Modem per cbm 1650.......L.	149.000
Modem per Amiga..........L.	749.000
Modem con telefono ser...L.	285.000
Copricomputer da.........L.	15.000
Sottostampanti...........L.	18.000
Schermi antiriflesso da..L.	28.000
Occhiali antiriflesso....L.	75.000
Kit pulizia per Amiga....L.	35.000
Kit pulizia per CBM......L.	25.000
Registratore per cbm.....L.	55.000
Allineatore reg..........L.	20.000
Duplicatore per reg......L.	25.000
Nastri per reg.da........L.	1.500

e moltissimi altri accessori........

per ordini o informazioni: scrivere o telefonare o utilizzare il cedolino ordini allegato a fondo rivista pag.97

Domus hardware & software SRL
Via Ettore Bellani,3
20124 Milano (Italy)
Tel.02/6705774-6706384

tutti i prezzi sopra citati sono comprensivi di iva

MAILBOX

Terza parte

Ed eccoci finalmente al programma che permette di attivare il nostro mailbox.

Prima di digitare il programma prestate attenzione alle seguenti note.

La riga 280 prevede l'inserimento del vostro nominativo ed il numero dei records qtc e qst.

Per il nominativo ricordatevi di battere uno spazio prima di chiudere gli apici, mentre per quanto riguarda il numero dei records qtc e qst questo dovra' essere uguale al numero dei records generati con il programma "genera files" piu' uno.

Alla riga 870 andranno invece inserite le sezioni qst che si intendono attivare e dovranno corrispondere a quelle inserite alla linea 190 del programma "gestione files".

La sintassi dei comandi, anche se a prima vista puo' sembrare complicata, ha sempre la stessa caratteristica:
// (nominativo mailbox) (comando) de (nominativo utilizzatore) ??

In pratica bastera' variare il comando per ottenere tutte le funzioni desiderate, lasciando inalterato il resto.

Nel farvi un riassunto dei comandi disponibili noterete quanto appena detto.
(Il mailbox sara' ik2gxx ed il chiamante ik2hey).
Comandi:

HELP Fornisce l'elenco dei comandi disponibili
// ik2gxx help de ik2hey ??

QRV Da chiamare per controllare se il mailbox e' attivo e per sintonizzarsi correttamente.
// ik2gxx qrv de ik2hey ??

QSO Registra nel log del mailbox l'ora, la data ed il nominativo del corrispondente.
// ik2gxx qso de ik2hey ??

QRA Permette di lasciare nel maibox il proprio nome.
// ik2gxx qra Roberto de ik2hey ??

QST Permette di scrivere, leggere o cancellare un messaggio nella sezione desiderata. (Le sezioni sono quelle inserite nella riga 870 del programma. Es.: amtor)
// ik2gxx qst input amtor de ik2hey ??
// ik2gxx qst output amtor de ik2hey ??
// ik2gxx qst delete amtor de ik2hey ??
In imput il mailbox invita l'utente a trasmettere il testo del messaggio come segue:
// (testo del messaggio per un massimo di 219 caratteri) ??
potremo semplicemente scrivere:
// cerco utilizzatori sistema amtor ??
In output il mailbox trasmette tutti i messaggi presenti nella sezione amtor.
In delete cerca i messaggi immessi dall'utilizzatore (e non da altri) e li trasmette uno alla volta chiedendone conferma alla cancellazione. Es.: Confermi? (yes/no)
Risposta: // yes ??
Esiste anche un altro modo di utilizzare il comando qst, cioe' senza indicare la sezione che ci interessa:
// ik2gxx qst de ik2hey ??
Il mailbox chiedera' di immettere il comando input/output/delete e la sezione desiderata risponderemo nel caso volessimo leggere: // output amtor ??

QTC Questo comando e' praticamente identico al precedente qst con la sola eccezione che, al posto della sezione indicheremo il destinatario del messaggio. Assumiamo come destinatario il nominativo i2amh e vediamo gli esempi:
// ik2gxx qtc input for 12amh de ik2hey ??
hey lascia un messaggio a i2amh
// ik2gxx qtc output for i2amh ??
amh legge i messaggi a lui indirizzati
// ik2gxx qtc delete for i2amh de i2amh ??
dopo aver letto i messaggi amh provvede a cancellarli

Con il tasto F1 si puo' passare direttamente in trasmissione e da questa in ricezione nel caso si volesse intervenire in un qso tra la macchina ed il corrispondente.
Il tasto H attiva il comando help e trasmette la lista di tutti i comandi disponibili.
Il tasto V trasmette un breve messaggio qrv nonche' il modo per ottenere l'help completo.

Questa e' una delle aggiunte che ho apportato al programma per poter dare veloce-

mente istruzioni ad utilizzatori non abituali.

Un altro problema che ho avuto e risolto in modo forse non molto elegante, ma funzionante e' stato quello di poter leggere eventuali trasmissioni anche a mailbox in stand by, infatti per evitare di riempire lo schermo con cartteri senza senso o comunicazioni non dirette al mailbox, l'autore ha pensato bene di far stampare i caratteri ricevuti nella posizione in alto a sinistra dello schermo e solo al ricevimento delle due barre (//) si poteva ricevere il messaggio in modo esteso.

Ora con la pressione della barra spaziatrice si ottiene la scrittura a tutto schermo e ripremendo si annulla questa opzione.

Il programma originale prevedeva l'utilizzo della lingua inglese, ma poiche' viene da me utilizzato esclusivamente in vhf ho provveduto a tradurlo in modo (spero) decente.

Una modifica che invece mi ha pienamente soddisfatto e' stata quella che sostituisce la risposta "comando errato" che lasciava perplesso il corrispondente, con una riemissione di quanto ricevuto in modo errato.

Con questo sistema l'utilizzatore puo' confrontare cio' che aveva inviato e capire immediatamente se l'errore e' suo, oppure dovuto ad altri fattori che hanno disturbato la ricezione e quindi la corretta interpretazione del comando da parte del mailbox.

Ultime note veloci. Il programma andra' registrato sullo stesso disco contenente le routines in linguaggio macchina , che verranno caricate automaticamente.

I files relative, ottenuti con il programma genera files, possono anche risiedere su un altro disco e in questo caso, dopo aver caricato e dato il run al programma mailbox, aspettate che vengano caricate le subroutines e poi ricordatevi di cambiare disco inserendo quello dei files relative.

Utilizzate il programma gestione files per interrogare il files che si creano durante l'attivita' del mailbox correggendo, aggiungendo o cancellando cio' che riterrete opportuno variare e soprattutto controllate sempre quanti files avete ancora liberi provvedendo per tempo alla loro rigenerazione nel caso riteniate che siano insufficienti.

Per collaudare il tutto prima della messa in opera definitiva si puo' utilizzare un comune registratore sul quale incideremo o faremo incidere da qualche amico compiacente quello che chiamerei il sonoro della trasmissione di tutti i comandi utilizzati dal mailbox, dopodiche' utilizzeremo il registratore per ricevere cio' che attivera' il mailbox.

Controllate tutti i comandi possibili prima di lasciare il mailbox in balia degli utilizzatori.

Resta inteso che sono a disposizione, tramite la redazione, di tutti i colori che hanno dubbi in merito agli articoli da me sottoscritti.

E se ci sono radioamatori con programmi o idee interessanti, saro' ben lieto se vorranno mettersi in contatto con me per consigliarmi ed aiutarmi a continuare questa avventura fra "Computer e Radioamatori".

```
11 REM PROGRAMMA :  MAILBOX PER C.64
12 REM AUTORE    :  FRANCESCO FIANDRA
13 REM CALL      :  I 0 F L Y
14 REM ------------------------------
15 REM TRATTO DA RADIO RIVISTA 11-12/84 E 1/85
16 REM RTX RTTY MODO AUTOMATICO
17 REM    **  RTX RTTY MODO AUTOMATICO  **
18 REM CODICE BAUDOT STANDARD EUROPEO
100 REM***********************************
110 REM *** - PROGRAMMA PRINCIPALE - ***
120 REM ********************************
200 REM -------------------------
210 REM - SET PARAMETRI INIZIALI -
220 REM -------------------------
230 IFPEEK(49153)<>75THENLOAD"LM/MAILSR",8,1:REM - LOAD SR LM
240 POKE49513,122:POKE49523,110:REM IN VERSIONE CR/LF
250 POKE56577,255:POKE56579,127:POKE254,0:REM - INIZIALIZZ.
260 POKE49280,18:POKE49281,16:POKE49282,96:REM SET DELAY RX/RTX
270 POKE49283,21:POKE49284,1:REM SET DELAY TX
280 FY$="IK2GXX ":EQ=101
290 PRINT"[CR]":FY$;"--- MAIL BOX (BY I0FLY)"
300 INPUT"[R] DATA (GGMMAA)";DT$:IFLEN(DT$)<>6GOTO300
310 UA$=LEFT$(DT$,2)+"/"+MID$(DT$,3,2)+"/"+RIGHT$(DT$,2)
320 INPUT"[R] ORA GMT (HHMMSS)";TI$
400 REM ----------------------
410 REM - MESSAGGI E COMANDI -
420 REM ----------------------
430 R$=CHR$(13):REM - RITORNO CARRELLO
440 RY$=R$+"RYRYRYRYRY RYRYRYRYRY RYRYRYRYRY "+R$
450 DE$="DELETED  "+R$+"**********"+R$+"000000"+R$+"0000"+R$
460 FORI=35TO253:DE$=DE$+"*":NEXT
470 DIMHP$(9):REM - VETTORE HELP MSG
480 DIMHD$(9):REM - VETTORE HELP CMD
490 HP$(0)=R$
500 HP$(0)=HP$(0)+FY$+"----- MAIL BOX -----"+R$
510 HP$(0)=HP$(0)+"STAZIONE AUTOMATICA RTTY "+R$+R$
520 HP$(0)=HP$(0)+" COMANDI DISPONIBILI "+R$
530 HP$(1)="HELP : LISTA COMANDI E SINTASSI "+R$
540 HP$(2)="QRV  : TEST DI PRESENZA"+R$
550 HP$(3)="QSO  : LOG CONTATTI"+R$
560 HP$(4)="QRA  : LOG QRA "+R$
570 HP$(5)="QST  : IN/OUT/DEL INFO'S GENERALI"+R$
580 HP$(5)=HP$(5)+"          COMANDI INTERATTIVI"+R$
590 HP$(6)="QTC  : IN/OUT/DEL QTC SPECIFICI"+R$
600 HP$(6)=HP$(6)+"          COMANDI INTERATTIVI"+R$
610 HD$(0)=R$+"SINTASSI COMANDI"+R$+"(RISPETTARE GLI SPAZI):"+R$+R$
620 HD$(1)="HELP : // "+FY$+"HELP DE CALL ??"+R$
630 HD$(2)="QRV  : // "+FY$+"QRV DE CALL ??"+R$
640 HD$(3)="QSO  : // "+FY$+"QSO DE CALL ??"+R$
650 HD$(4)="QRA  : // "+FY$+"QRA (MAX 10 CAR.) "+R$
660 HD$(4)=HD$(4)+"            DE CALL ??"+R$
670 HD$(5)="QST  : // "+FY$+"QST DE CALL ??"+R$
680 HD$(5)=HD$(5)+"  OPPURE :"+R$+"      // "+FY$+"QST (INPUT/OUTPUT/DELE"
690 HD$(5)=HD$(5)+R$+"            TE) (NOME SEZIONE) DE CALL ??"+R$
700 HD$(6)="QTC  : // "+FY$+"QTC DE CALL ??"+R$
710 HD$(6)=HD$(6)+"  OPPURE :"+R$+"      // "+FY$+"QTC (INPUT/OUTPUT/DELE"+R$
720 HD$(6)=HD$(6)+"          TE) FOR (DESTINAT.) DE CALL ??"+R$
730 DIMD$(12):REM - VETTORE DECOD. CMD S
740 D$(1)=FY$+"HELP "
750 D$(2)=FY$+"QRV "
760 D$(3)=FY$+"QSO "
```

```
770 K$(4)=FY$+"QRA "
780 K$(5)=FY$+"QST "
790 K$(6)=FY$+"QST INPUT "
800 K$(7)=FY$+"QST OUTPUT "
810 K$(8)=FY$+"QST DELETE "
820 K$(9)=FY$+"QTC "
830 K$(10)=FY$+"QTC INPUT FOR "
840 K$(11)=FY$+"QTC OUTPUT FOR "
850 K$(12)=FY$+"QTC DELETE FOR "
860 DIMS$(9),SS$(9):REM - VETTORI SEZIONI QST
870 DATARTTY,AMTOR,PACKET,SSTV,METEOSAT,COMPUTER,CONTEST,CER,GENERALI
880 FORI=1TO9:READS$(I):SS$(I)=LEFT$(S$(I)+"          ",10):NEXT
890 HK$(7)=R$+"LE SEZIONI QST SONO: "+R$
900 FORI=1TO9
910 IFS$(I)<>""THENHK$(7)=HK$(7)+S$(I)+","
920 NEXT:HK$(7)=HK$(7)+R$+R$
930 DIMC(221)
1010 REM - STANDING BY RX -
1020 REM ------------------
1030 POKE56577,255:POKE254,0:PRINT:PRINT"□ RX■"::X=1:Y=0
1040 SYS49704:A=PEEK(251):IFA>0GOTO1230
1050 GETZ$:IFZ$=""GOTO1040
1060 GOTO2030
1200 REM ------------------
1210 REM - INPUT MESSAGGIO -
1220 REM ------------------
1230 ONXGOTO1240,1260,1280,1320
1240 IFA=47THENX=2:GOTO1040
1245 ISLL=0:IFLL=2THENLL=0
1246 GETLL$:IFLL$THENLL=LL+1:PRINT"□ RX■"
1247 IFLL=1THEN1040
1250 PRINT"■"::GOTO1040
1260 IFA=47THENX=3:C=0:GOTO1040
1270 X=1:PRINT"■ ■"::GOTO1040
1280 C=C+1:C(C)=A:IFC=221GOTO1030
1300 IFA=63THENX=4
1310 GOTO1040
1320 IFA<>63THENX=3:GOTO1280
1400 REM --------------------
1410 REM - ANALISI MESSAGGIO -
1420 REM --------------------
1430 POKE254,0:IFC<5GOTO3030
1440 C$="":FORCL=2TOC-2:C$=C$+CHR$(C(CL)):NEXT
1450 ONYGOTO8150,8360,9140,9270,50940
1460 FL=0:C1$="":C2$=""
1470 FORI=1TOLEN(C$):REM SEPARAZ. CALL
1480 IF FL=1 GOTO1510
1490 IFMID$(C$,I,3)="DE "THENFL=1:I=I+3:GOTO1510
1500 C1$=C1$+MID$(C$,I,1):GOTO1520
1510 C2$=C2$+MID$(C$,I,1)
1520 NEXT
1530 IF FL=0GOTO3030:REM INVALID COMMAND
1540 IF C2$=""GOTO3030:REM INVALID CALL
1550 FL=0
1560 FORI=1TO12
1570 IFK$(I)=LEFT$(C1$,LEN(K$(I)))THENFL=I
1580 NEXT
1590 IFFL=0GOTO3030:REM - INVALID CMD
1600 CM$=MID$(C1$,LEN(FY$)+1,3)
1610 ONFLGOTO4030,5030,6030,7030,8030,8530,8730,8830,9030,9730,9830,9930
2000 REM --------------
2010 REM - TX MANUALE -
2020 REM --------------
2030 IFZ$="H"GOTO4030
2035 IFZ$="V"GOTO5000
2090 GOTO2060
3000 REM -------------
3010 REM INVALID CMD -
3020 REM -------------
3030 M$=RY$+"HO RICEVUTO:  "+LEFT$(C$,45)+R$+"RPT!"+R$
3040 M$=M$+FY$+"MAILBOX  QRV."+R$
3050 GOSUB19030:GOTO1030
4000 REM ---------------
4010 REM - OUTPUT HELP -
4020 REM ---------------
4030 M$=RY$:GOSUB19030
4040 M$=".......IK2GXX....."+C2$+":GOSUB19040
4050 FORM=0TO6:M$=HP$(M):GOSUB19040:NEXT
4060 FORM=0TO7:M$=HK$(M):GOSUB19040:NEXT
4070 M$=C2$+" .. 73 OM   DE "+FY$+"QRV KKK"+R$:GOSUB19040
4080 GOTO1030:REM RITORNA A RX
5000 REM -----------------
5010 REM -  OUTPUT QRV   -
5020 REM -----------------
5030 M$=RY$:GOSUB19030
5040 M$=R$+FY$+" MAILBOX "+R$+R$+" PER ISTRUZIONI :"+R$
5041 M$=M$+" // IK2GXX HELP DE CALLSIGN ??  "+R$
5042 M$=M$+"... "+TI$+"  GMT "+R$+FY$+" MAILBOX  QRV .. K":GOSUB19040
5050 GOTO1030:REM RITORNA A RX
6000 REM -----------------
6010 REM -  OUTPUT QSO   -
6020 REM -----------------
6030 M$=RY$:GOSUB19030
6040 M$=C2$+" DE "+FY$+"PSE QRX .."+R$:GOSUB19040
6050 NM$="":GOSUB20030:REM I/O FILE UTENTI
6060 M$=R$+C2$+" .. 73 OM   DE "+FY$+" MAIL BOX"+R$:GOSUB19040
6070 GOTO1030:REM RITORNA A RX
7000 REM ---------------
7010 REM - OUTPUT QRA  -
7020 REM ---------------
7030 NM$=MID$(C1$,LEN(K$(FL))+1):IFNM$=""GOTO3030:REM INVALIDO QRA
7040 NM$=LEFT$(NM$+"          ",10)
7050 M$=RY$:GOSUB19030
7060 M$=C2$+" DE "+FY$+"PSE QRX .."+R$:GOSUB19040
7070 GOSUB20030:REM I/O FILE UTENTI
7080 M$=R$+C2$+" .. 73 OM   DE "+FY$+"MAIL BOX"+R$:GOSUB19040
7090 GOTO1030:REM RITORNA A RX
8000 REM ----------------------
8010 REM - QST INTERACTIVE CMD -
8020 REM ----------------------
8030 M$=RY$:GOSUB19030
8040 M$=C2$+" DE "+FY$+"PSE QRX .."+R$:GOSUB19040
8050 GOSUB20030:REM I/O FILE UTENTI
8060 M$=R$+"PER INSERIRE NUOVI MESSAGGI QST "+R$+"BATTERE:"+R$
8070 M$=M$+"// INPUT (NOME SEZIONE) ??"+R$:GOSUB19040
8080 M$="PER LEGGERE I MESSAGGI QST "+R$+"BATTERE:"+R$
8090 M$=M$+"// OUTPUT (NOME SEZIONE) ??"+R$:GOSUB19040
8100 M$="PER CANCELLARE I VOSTRI MESSAGGI QST "+R$+"BATTERE:"+R$
8110 M$=M$+"// DELETE (NOME SEZIONE) ??"+R$:GOSUB19040
8120 M$=HK$(7):GOSUB19040
8130 M$="PSE KKK"+R$:GOSUB19040
8140 Y=1:X=1:POKE56577,255:PRINT"□ RX■"::GOTO1040
8150 IFLEFT$(C$,5)="INPUT"THENC$=MID$(C$,7):S=0:GOTO8280
8160 IFLEFT$(C$,6)="DELETE"THENC$=MID$(C$,8):S=0:GOTO8400
8170 IFLEFT$(C$,6)<>"OUTPUT"GOTO1460
8180 M$=RY$:GOSUB19030
8190 C$=MID$(C$,8):S=0:C4$=LEFT$(C$+"          ",10)
8200 FORI=1TO9
8210 IFS$(I)=C$THENS=I
8220 NEXT
8230 IFS=0GOTO1460:REM INVALID SECTION
8250 GOSUB20030
8260 M$=R$+C2$+" .. 73 OM   DE "+FY$+"MAIL BOX"+R$:GOSUB19040
8270 GOTO1030
8280 FORI=1TO9
8290 IFS$(I)=C$THENS=I
8300 NEXT
8310 IFS=0GOTO1460:REM INVALID SECTION
8320 M$=RY$:GOSUB19030
8330 M$=C2$+" DE "+FY$+"PSE ENTER:"+R$:GOSUB19040
8340 M$="// (MESSAGGIO QST: MAX 219 CAR.) ??"+R$:GOSUB19040:Y=2:X=1
8350 POKE254,0:POKE56577,255:PRINT"□ RX■"::GOTO1040
8360 IFLEN(C$)>219GOTO3030:REM INVALID
8370 M$=RY$:GOSUB19030
8380 FORI=LEN(C$)+1TO219:C$=C$+"*":NEXT:GOSUB40030
8390 M$=R$+C2$+" .. 73 OM   DE "+FY$+"MAIL BOX"+R$:GOSUB19040:GOTO1030
8400 FORI=1TO9
8410 IFS$(I)=C$THENS=I
8420 NEXT
8430 IFS=0GOTO1460:REM INVALID SECTION
8440 M$=RY$:GOSUB19030:M$=C2$+" DE "+FY$+"PSE QRX .."+R$:GOSUB19040
8450 GOSUB50030:M$=C2$+" .. 73 OM   DE "+FY$+"MAIL BOX"+R$:GOSUB19040:GOTO1030
8500 REM -----------------
8510 REM - QST INPUT CMD -
8520 REM -----------------
8530 M$=RY$:GOSUB19030
8540 M$=C2$+" DE "+FY$+"PSE QRX .."+R$:GOSUB19040
8550 GOSUB20030:REM I/O FILE UTENTI
8560 C$=MID$(C1$,LEN(K$(FL))+1):IFC$=""GOTO3030
8565 C$=LEFT$(C$,LEN(C$)-1):S=0
8570 FORI=1TO9
8580 IFS$(I)=C$THENS=I
8590 NEXT
8600 IFS=0GOTO1460:REM INVALID SECTION
8610 GOTO8330
8700 REM ------------------
8710 REM - QST OUTPUT CMD -
8720 REM ------------------
8730 M$=RY$:GOSUB19030
8740 M$=C2$+" DE "+FY$+"PSE QRX .."+R$:GOSUB19040
8750 GOSUB20030:REM I/O FILE UTENTI
8760 C$=MID$(C1$,LEN(K$(FL))+1):IFC$=""GOTO3030
8770 C$=LEFT$(C$,LEN(C$)-1):S=0:GOTO8200
8800 REM ------------------
8810 REM - QST DELETE CMD -
8820 REM ------------------
8830 M$=RY$:GOSUB19030
8840 M$=C2$+" DE "+FY$+"PSE QRX .."+R$:GOSUB19040
8850 GOSUB20030:REM I/O FILE UTENTI
8860 C$=MID$(C1$,LEN(K$(FL))+1):IFC$=""GOTO3030
8865 C$=LEFT$(C$,LEN(C$)-1):S=0
8870 FORI=1TO9
8880 IFS$(I)=C$THENS=I
8890 NEXT
8900 IFS=0GOTO1460:REM INVALID SECTION
8910 GOTO8440
9000 REM ----------------------
9010 REM - QTC INTERACTIVE CMD -
9020 REM ----------------------
9030 M$=RY$:GOSUB19030
9040 M$=C2$+" DE "+FY$+"PSE QRX .."+R$:GOSUB19040
9050 GOSUB20030:REM I/O FILE UTENTI
9060 M$=R$+"PER INSERIRE NUOVI QTC "+R$+"BATTERE:"+R$
9070 M$=M$+"// INPUT FOR (DESTINATARIO) ??"+R$:GOSUB19040
9080 M$="PER LEGGERE QTC "+R$+"BATTERE:"+R$
9090 M$=M$+"// OUTPUT FOR (DESTINATARIO) ??"+R$:GOSUB19040
9100 M$="PER CANCELLARE I VOSTRI QTC "+R$+"BATTERE:"+R$
9110 M$=M$+"// DELETE FOR (DESTINATARIO) ??"+R$:GOSUB19040
9120 M$="PSE KKK"+R$:GOSUB19040
9130 Y=3:X=1:POKE56577,255:PRINT"□ RX■"::GOTO1040
9140 IFLEFT$(C$,9)="INPUT FOR"THENC$=MID$(C$,11):GOTO9230
9150 IFLEFT$(C$,10)="DELETE FOR"THENC$=MID$(C$,12):S=0:GOTO9330
9160 IFLEFT$(C$,10)<>"OUTPUT FOR"GOTO1460
9170 M$=RY$:GOSUB19030
9180 C$=MID$(C$,12):C4$=LEFT$(C$+"          ",10)
9190 M$=C2$+" DE "+FY$+"PSE QRX .."+R$:GOSUB19040
9200 GOSUB30030
9210 M$=C2$+" .. 73 OM   DE "+FY$+"MAIL BOX"+R$:GOSUB19040
9220 GOTO1030
9230 M$=RY$:GOSUB19030:C4$=LEFT$(C$+"          ",10)
9240 M$=C2$+" DE "+FY$+"PSE ENTER:"+R$:GOSUB19040
9250 M$="// QTC (MAX 210 CAR.) ??"+R$:GOSUB19040:Y=4:X=1
9260 POKE254,0:POKE56577,255:PRINT"□ RX■"::GOTO1040
9270 IFLEN(C$)>219GOTO3030:REM INVALID
9280 M$=RY$:GOSUB19030
9290 FORI=LEN(C$)+1TO219:C$=C$+"*":NEXT
9300 GOSUB40030
9310 M$=R$+C2$+" .. 73 OM   DE "+FY$+"MAIL BOX"+R$:GOSUB19040
```

```
9320 GOTO1030
9330 M$=RY$:GOSUB19030
9340 C4$=LEFT$(C$+"          ",10)
9350 M$=C2$+" DE "+FY$+"PSE QRX .."+R$:GOSUB19040
9360 GOSUB50030
9370 M$=R$+C2$+" .. 73 OM   DE "+FY$+"MAIL BOX"+R$:GOSUB19040
9380 GOTO1030
9700 REM ------------------
9710 REM - QTC INPUT CMD -
9720 REM ------------------
9730 M$=RY$:GOSUB19030
9740 M$=C2$+" DE "+FY$+"PSE QRX .."+R$:GOSUB19040
9750 GOSUB20030:REM I/O FILE UTENTI
9760 C$=MID$(C1$,LEN(K$(FL))+1):IFC$=""GOTO3030
9770 C$=LEFT$(C$,LEN(C$)-1):C4$=LEFT$(C$+"          ",10):GOTO9240
9800 REM ------------------
9810 REM - QTC OUTPUT CMD -
9820 REM ------------------
9830 M$=RY$:GOSUB19030
9840 M$=C2$+" DE "+FY$+"PSE QRX .."+R$:GOSUB19040
9850 GOSUB20030:REM I/O FILE UTENTI
9860 C$=MID$(C1$,LEN(K$(FL))+1):IFC$=""GOTO3030
9870 C$=LEFT$(C$,LEN(C$)-1):C4$=LEFT$(C$+"          ",10):GOTO9190
9900 REM ------------------
9910 REM - QTC DELETE CMD -
9920 REM ------------------
9930 M$=RY$:GOSUB19030
9940 M$=C2$+" DE "+FY$+"PSE QRX .."+R$:GOSUB19040
9950 GOSUB20030:REM I/O FILE UTENTI
9960 C$=MID$(C1$,LEN(K$(FL))+1):IFC$=""GOTO3030
9979 C$=LEFT$(C$,LEN(C$)-1):S=0:GOTO9340
10000 REM ************************
10010 REM *** - SUB ROUTINES - ***
10020 REM ************************
10030 REM ----------------------------
10040 REM - CALCOLO INDIRIZZO RECORDS -
10050 REM ----------------------------
10060 RH=INT(R/256):RL=R-RH*256
10070 RETURN
17000 REM ----------------------------
19010 REM - TRASMISSIONE MESSAGGIO -
19020 REM ----------------------------
19030 F=0:PRINT:PRINT"▮TX":POKE252,13:SYS49445
19040 FORI=1TOLEN(M$)
19050 POKE252,ASC(MID$(M$,I,1)):PRINTCHR$(PEEK(252));:SYS49445
19060 NEXT
19070 RETURN
20000 REM ---------------------
20010 REM - I/O  FILE UTENTI -
20020 REM ---------------------
20030 OPEN15,8,15,"I0"
20040 OPEN2,8,2,"0:UTENTI,L,"+CHR$(42):GOSUB60030
20050 PRINT#15,"P"CHR$(2)CHR$(1)CHR$(0)CHR$(12)
20060 INPUT#2,NA,U3$,U4$,U5$,UR
20070 NA=NA+1:NA$=MID$(STR$(NA),2):NA$=RIGHT$("000"+NA$,4)
20080 NR=0
20090 C3$=LEFT$(C2$+"          ",10)
20100 FORR=2TOUR
20110 GOSUB10060
20120 PRINT#15,"P"CHR$(2)CHR$(RL)CHR$(RH)CHR$(1)
20130 INPUT#2,U1$
20140 IFC3$=U1$THENNR=R:R=UR
20150 NEXT
20160 HM$=LEFT$(TI$,4):UB$=LEFT$(HM$,2)+":"+RIGHT$(HM$,2)
20170 IFNR=0GOTO20290:REM NUOVO OM
20180 R=NR:GOSUB10060:PRINT#15,"P"CHR$(2)CHR$(RL)CHR$(RH)CHR$(1):GOSUB60030
20190 INPUT#2,U1$,U2,U3$,U4$,U5$,U6$:GOSUB60030
20200 IFNM$<>""THENU5$=NM$
20210 U2$=STR$(U2+1):U2$=MID$(U2$,2):U2$=RIGHT$("000"+U2$,4)
20220 PRINT#15,"P"CHR$(2)CHR$(RL)CHR$(RH)CHR$(1):GOSUB60030
20230 PRINT#2,U1$;R$;U2$;R$;DT$;R$;HM$;R$;U5$;R$;U6$;R$;:GOSUB60030
20240 GOSUB20900
20250 PQ$="(PRECEDENTE CONTATTO IL "+U8$+" ALLE "+U9$+" GMT)."
20260 M$=R$+"TNX "+U5$+" DEL CONTATTO N. "+U2$+" DEL "+UA$+" ALLE "+UB$+" GMT"
20270 M$=M$+R$+PQ$+R$
20280 GOTO20360
20290 UR=UR+1:R=UR:GOSUB10060
20300 PRINT#15,"P"CHR$(2)CHR$(RL)CHR$(RH)CHR$(1):GOSUB60030
20310 IFNM$=""THENNM$="OM        "
20320 PRINT#2,C3$;R$;"0001";R$;DT$;R$;HM$;R$;NM$;R$;"**";R$;:GOSUB60030
20330 M$=R$+"TNX "+NM$+" DEL CONTATTO N."+U2$+"DEL "+UA$+" ALLE "+UB$+" GMT"+R$
20340 IFLEFT$(NM$,2)<>"OM"GOTO20360
20350 M$=M$+"(LASCIA IL TUO NOME CON IL COMANDO QRA)."+R$
20360 UR$=MID$(STR$(UR),2):UR$=RIGHT$("000"+UR$,4)
20370 PRINT#15,"P"CHR$(2)CHR$(1)CHR$(0)CHR$(1):GOSUB60030
20380 INPUT#2,U1$,U2$,U3$,U4$,U5$,U6$,U7$:GOSUB60030
20390 PRINT#15,"P"CHR$(2)CHR$(1)CHR$(0)CHR$(1):GOSUB60030
20400 PRINT#2,U1$;R$;NA$;R$;DT$;R$;HM$;R$;U5$;R$;UR$;R$;U7$;R$;:GOSUB60030
20410 CLOSE2:CLOSE15
20420 GOSUB19040
20430 NM$=""
20440 RETURN
20900 U8$=LEFT$(U3$,2)+"/"+MID$(U3$,3,2)+"/"+RIGHT$(U3$,2)
20910 U9$=LEFT$(U4$,2)+":"+RIGHT$(U4$,2)
20920 RETURN
30000 REM ---------------------
30010 REM - OUT  FILE QST/QTC -
30020 REM ---------------------
30030 OPEN15,8,15,"I0":U2=0:R=0
30040 OPEN2,8,2,"0:"+CM$+",L,"+CHR$(254):GOSUB60030
30050 R=R+1:IFR=EQGOTO30120
30060 GOSUB10060:PRINT#15,"P"CHR$(2)CHR$(RL)CHR$(RH)CHR$(1):GOSUB60030
30070 INPUT#2,U1$,U2$,U3$,U4$:GOSUB60030
30080 IFU1$="**********"GOTO30120
30090 IFCM$="QST"ANDU1$=SS$(S)THENGOSUB30800:U2=U2+1
30100 IFCM$="QTC"ANDU1$=C4$THENGOSUB30800:U2=U2+1
30110 GOTO30050
30120 IFU2>0GOTO30160
30130 M$=R$+" NO MSG. "
30140 IFCM$="QST"THENM$=M$+"QST FILE PER SEZIONE - "+S$(S)+R$:GOSUB19040
30150 IFCM$="QTC"THENM$=M$+"QTC FILE PER NOMINATIVO - "+C$+R$:GOSUB19040
30160 CLOSE2:CLOSE15
30170 RETURN
30800 PRINT#15,"P"CHR$(2)CHR$(RL)CHR$(RH)CHR$(35):GOSUB60030:J=0:N$=""
30810 J=J+1:IFJ=220GOTO30860
30820 GET#2,A$:IFA$=""THENA$=CHR$(0)
30830 IFA$="*"GOTO30860
30840 N$=N$+A$
30850 GOTO30810
30860 GOSUB20900
30870 IFCM$="QTC"GOTO30900
30880 M$=R$+"SEZIONE QST: "+S$(S)+R$+"DA "+U2$+" IL "+U8$+" ALLE "+U9$+" GMT."
30890 M$=M$+R$+R$:GOTO30910
30900 M$="QTC PER: "+U1$+R$+"DA "+U2$+" IL "+U8$+" ALLE "+U9$+" GMT."+R$+R$
30910 GOSUB19040
30920 M$=N$+R$:GOSUB19040
30930 RETURN
40000 REM ------------------
40010 REM - IN FILE QST/QTC -
40020 REM ------------------
40030 OPEN15,8,15,"I0":U2=0:R=0
40040 OPEN2,8,2,"0:"+CM$+",L,"+CHR$(254):GOSUB60030
40050 R=R+1:IFR=EQGOTO40180
40060 GOSUB10060:PRINT#15,"P"CHR$(2)CHR$(RL)CHR$(RH)CHR$(1):GOSUB60030
40070 INPUT#2,U1$,U2$,U3$,U4$:GOSUB60030
40080 IFU1$<>"**********"ANDU1$<>"DELETED   "GOTO40050
40090 PRINT#15,"P"CHR$(2)CHR$(RL)CHR$(RH)CHR$(1):GOSUB60030
40100 IFCM$="QST"THENPRINT#2,SS$(S);R$;C3$;R$;DT$;R$;HM$;R$;C$;R$;
40110 IFCM$="QTC"THENPRINT#2,C4$;R$;C3$;R$;DT$;R$;HM$;R$;C$;R$;
40120 M$="...OK.  REGISTRATO "+CM$+" SOTTO FILE "
40130 IFCM$="QST"THENM$=M$+"SEZIONE - "+S$(S)
40140 IFCM$="QTC"THENM$=M$+"NOMINATIVO - "+C4$
40150 CLOSE2:CLOSE15
40160 M$=M$+R$:GOSUB19040
40170 RETURN
40180 M$=RY$:GOSUB19040
40190 M$="....MANCA SPAZIO SUL DISCO PER REG. "+CM$+" MESSAGGI.."+R$:GOSUB19040
40200 RETURN
50000 REM ------------------------------
50010 REM - DELETE RECORDS FILE QST/QTC -
50020 REM ------------------------------
50030 OPEN15,8,15,"I0":U2=0:R=0
50040 OPEN2,8,2,"0:"+CM$+",L,"+CHR$(254):GOSUB60030
50050 R=R+1:IFR=EQGOTO50130
50060 GOSUB10060:PRINT#15,"P"CHR$(2)CHR$(RL)CHR$(RH)CHR$(1):GOSUB60030
50070 INPUT#2,U1$,U2$,U3$,U4$:GOSUB60030
50080 IFU1$="**********"GOTO50130
50090 IFCM$="QST"ANDU1$=SS$(S)ANDC3$=U2$THENGOSUB50900:U2=U2+1:GOTO50050
50100 IFCM$="QTC"ANDU1$=C4$ANDC3$=U2$THENGOSUB50900:U2=U2+1:GOTO50050
50110 IFCM$="QTC"ANDU1$=C4$ANDC3$=U1$THENGOSUB50900:U2=U2+1:GOTO50050
50120 GOTO50050
50130 IFU2>0GOTO50170
50140 M$=" NON CI SONO MSG.TUOI  "
50150 IFCM$="QST"THENM$=M$+"QST FILE SOTTO LA SEZIONE - "+S$(S)+R$:GOSUB19040
50160 IFCM$="QTC"THENM$=M$+"QTC FILE SOTTO NOMINATIVO - "+C$+R$:GOSUB19040
50170 CLOSE2:CLOSE15
50180 RETURN
50900 M$=R$:GOSUB19040
50910 GOSUB30800
50920 M$=R$+" CONFERMI ? "+R$+" PSE ENTER:"+R$+"// (YES/NO) ??"+R$
50930 GOSUB19040:Y=5:X=0:POKE56577,255:PRINT"▯ ▮RX▮▮";:GOTO1040
50940 IFLEFT$(C$,3)<>"YES"THENM$=RY$+CM$+" RPT COMANDO"+R$:GOSUB19030:RETURN
50950 PRINT#15,"P"CHR$(2)CHR$(RL)CHR$(RH)CHR$(1):GOSUB60030
50960 PRINT#2,DE$;R$;
50970 M$=RY$+CM$+" OK DELETED."+R$:GOSUB19030
50980 RETURN
60000 REM ---------------
60010 REM - CHECK DISK -
60020 REM ---------------
60030 INPUT#15,ER,ER$,TK,SR:IFER=0THENRETURN
60040 PRINT"▮ERRORE SU DISCO"
60050 PRINTER;ER$;TK;SR
60060 CLOSE2:CLOSE15
60070 POKE56577,255:REM - MODO RX
60080 STOP

READY.
```

Ciao a tutti.

IK2GXX Angelo Riccomini

BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA

Electric Dreams

Disco/Nastro

Chi non conosce il mitico eroe di "1997 Fuga da New York"? Ma si, stiamo parlando proprio di lui, del bellissimo Kurt Russel che, dal megacarcere futuristico della pellicola che lo porto' al successo, qualche anno fa, si e' recentemente trasferito in quel di Chinatown a Los Angeles, per combattere la terribile gang di un crudele mandarino cinese.

Dal lungometraggio cinematografico alla RAM del Commodore 64 il passo e' breve e, quindi, il simpatico e bonaccione Jack Burton (alias Kurt Russel) deve continuare la propria battaglia nella Chinatown computerizzata, ricreata per tutti gli amanti dei videogame.

Il temibile mandarino Lo Pang, infatti, privato di un corpo mortale e condannato ad aggirarsi per i quartieri di Chinatown sotto forma di spirito malvagio, sta cercando di placare il demone che ha formulato questo incantesimo, proprio per riacquistare un'essenza mortale e terrena.

Per fare tutto cio', ovviamente non basta inoltrare una formale richiesta in carta bollata al demone in questione (e ci mancherebbe altro!), ma bisogna che Lo Pang si unisca, spiritualmente, in matrimonio con una ragazza dagli occhi verdi, per poi sacrificarla alla malvagia presenza demoniaca autrice dell'incantesimo.

Jack e il suo fedele amico Wang Chi, quindi, si vedono rapire le rispettive fidanzate, entrambe con gli occhi verdi, e devono tentare il tutto per tutto per salvarle dalle grinfie del mandarino, distogliendolo dai suoi insani propositi.

E' chiaro che Lo Pang e il suo esercito privato di tagliagole cinesi non risiede nel piu' famoso albergo della citta' ma, guarda caso, in un labirintico mondo sotterraneo,costruito nella rete fognaria di Los Angeles.

Fra topi, cunicoli bui e una miriade di passaggi segreti, trabocchetti e incantati mondi sotterranei, dovrete dunque condurre a termine la vostra impresa, impersonificando e facendo rivivere le mirabolanti gesta dei protagonisti della vicenda.

Il gioco si rivela particolarmente vario e molto originale in quanto si possono impersonificare contemporaneamente tre personaggi, Jack Burton, Wang Chi e Egg Shen, amico dei primi due.

Ad ogni personaggio corrisponde un tipo di gioco diverso in quanto Jack Burton puo' solamente sparare con la sua potente Magnum, in un tipico shoot'em up, Wang Chi e' campione di arti marziali (chi l'avrebbe mai detto!?) e ricrea un'atmosfera alla Exploding Fist ed Egg Shen, stregone e alchimista della compagnia, puo' aggirarsi senza limitazioni nelle varie locazioni di gioco, distribuendo a destra e a manca i suoi incantesimi.

Quest'ultimo personaggio si rivela particolarmente importante perche', oltre a doversela vedere con pattuglie di ferocissimi ninja (o

giu' di li') al servizio di Lo Pang, nella rete fognaria di Chinatown si aggirano malvage e pericolose presenze demoniache che non temono di certo le "semplici" pallottole della "44" di Jack

Burton.

Magia contro magia, corpo a corpo e sparatorie furibonde, sono dunque il succo di questo ennesimo buon prodotto della famosa Electric Dreams.

Per selezionare il personaggio desiderato basta premere i tasti B (Jack), C (Wang Chi) e S (Egg Shen) mentre gli altri due seguiranno gli spostamenti di questo.

I movimenti del joystick sono stati sfruttati al massimo delle possibilita', un po' come in Exploding Fist, e possono far muovere i tre eroi in tutte le direzioni, permettendo anche una vasta gamma di colpi di karate.

All'inizio del gioco vi trovate all'entrata del labirinto sotterraneo e non disponete di nessun tipo di arma che, quindi, bisognera' scovare e collezionare durante le vostre peregrinazioni.

Jack, ad esempio, puo' difendersi solo sferrando fragorosi cazzotti fino a quando non trovera' la sua pistola che, a sua volta, dovra' essere rifornita di munizioni sparse nel labirinto.

Anche Wang Chi, esperto karateka, puo' munirsi di una preziosa spada che puo' risolvere vittoriosamente molti combattimenti, ma questa puo' rompersi e diventare inservibile costringendo il personaggio a trovarne altre nascoste qua e la'.

Infine, anche Egg Shen deve impossessarsi di alcune pozioni magiche che possono aumentare l'efficacia dei suoi incantesimi.

Dato poi che la vostra missione nel regno di Lo Pang puo' durare giorni e

giorni (naturalmente simulati!), e' necessario scovare le riserve di cibo presenti in alcuni schermi di gioco, conservando cosi' il vigore e la resistenza dei tre eroi.

Lo schermo viene suddiviso in due aree principali di cui quella superiore viene usata per rappresentare il terreno di gioco.

Nella parte inferiore si possono osservare gli status dei tre personaggi e tutte le informazioni relative alle loro riserve di energia e alle armi in loro possesso.

Il gioco vero e proprio si compone di quattro livelli.

Nel primo (The Street of Chinatown) bisogna affrontare vere e proprie orde di guerrieri scatenati in un combattimento a mani nude, dato che non si possiede nessun tipo delle armi suddette.

Nel secondo (The Sewers) oltre a dover sconfiggere altri scagnozzi di Lo Pang bisogna evitare, con poderosi balzi, alcuni orrendi mostri che vivono nelle fogne, non potendoli uccidere con nessuna arma a disposizione.

Nel terzo (Lo Pans Headquarter) non vi sono avversari umani, ma bensi' i tre spiriti maligni (Storms) eliminabili con la forza delle arti magiche di Egg Shen, particolarmente utile in quest' occasione, al fine di procedere nel quarto livello per affrontare il temuto Lo Pang.

Qui giunti, infatti, e' necessario colpire ripetutamente l'effige del mandarino, rappresentata su una nuvoletta fluttuante, con le pallottole di Jack e con le sfere magiche di Shen, al fine di eliminare l'avversario impedendogli di sposare una delle due ragazze per poi sacrificarla.

Se riuscirete in questa ultima impresa Lo Pang scomparira', per sempre relegato negli abissi infernali, e vedrete ricomparire le due prosperose donzelle, riscattate dalla schiavitu' del cattivo di turno.

Facile, no? Per esperti smanettoni come voi, sara' senz'altro un gioco da ragazzi.

Quindi, aggiungendo ad un tipo di gioco molto coinvolgente e vario, una grafica ottima e un commento sonoro davvero all'altezza della situazione, si ottiene un ennesimo best seller targato Electric Dreams.

Sarete sicuramente contenti dell'acquisto.

Big Trouble in Little China vi terra' incollati allo schermo per molto tempo e vi streghera' letteralmente per molto tempo: che volete di piu?!

Come dite, volete conoscere Kurt Russel?

Beh, tutto quello che posso dirvi e' di scrivere ad un eventuale "Kurt Russel Fan Club" e...chissa' che le arti magiche di Shen non possano far realizzare i vostri sogni!!!

NEMESIS

KONAMI

Disco/Nastro

L'avrete senz'altro giocato al bar, lo avrete senz'altro "sofferto" nelle sale giochi di tutta Italia.

E' arrivato, infatti, anche nella nostra penisola uno dei piu' riusciti Arcade nella curatissima versione per home computer creata dalla famosa Konami.

Si tratta di Nemesis, shoot'em up dei piu' classici, imperniato sugli immancabili e, diciamolo, irrinunciabili combattimenti spaziali, a bordo di caccia stellari sempre piu' sofisticati.

L'azione e' delle piu' furiose e indiavolate e la grafica, curata da Simon Pick e Bob Stephenson (gia' collaboratori della Rainbird in The Pawn), si rivela molto, molto simile a quella dell'omonima produzione arcade.

Ma, bando alle ciance, e lanciamoci in battaglia!

Il gioco inizia dal primo di oltre 20 schermi in cui, a colpi di laser, bisogna cancellare da ogni angolo del pianeta che si sorvola, ogni alieno in circolazione.

Tutti gli schermi del gioco, infatti, ricreano la superficie e le gallerie sotterranee del solito planetoide occupato dai soliti belligeranti extraterrestri.

Abbiamo quindi, caccia nemici, robot rimbalzanti (si, avete letto bene!), pericolosi ed imprevedibili pipistrelli metallici che scaturiscono da numerose sferette/madre volanti, cannoniere laser nascoste nei punti piu' irraggiungibili del pianeta e pazzesche contraeree che sparano, contro il nostro velivolo, pericolose e pesantissime scariche di pietroni spaziali, capaci di ridurci ad un ammasso di carne e ferraglia!

Durante tutta la missione si devono, inoltre, raccogliere delle particolari capsule metalliche che, disseminate sulla superficie del pianeta, possono incrementare la potenza d'attacco del nostro caccia, aumentandone anche la velocita', la resistenza e le scorte di carburante e di munizioni.

Al termine di ogni fase di gioco ci si deve confrontare con le diverse astronavi madre degli alieni e distruggerle completamente, per poter passare allo schermo successivo.

Gli indicatori, posti nella parte inferiore dello schermo, informano costantemente il giocatore sulla velocita' del caccia, sul numero dei missili a disposizione (raccolti durante le varie fasi), sulla potenza dei laser e sull'energia rimasta agli schermi deflettori.

Ad un certo punto, sul terreno di gioco, appaiono delle specie di "pentoloni" (alla cauldron, tanto per capirci!) che, muniti di corte zampette, scorazzano impunemente fino a quando un missile, lanciato dal nostro velivolo, non li centra in pieno riducendoli in briciole.

Cio' si rivela molto utile al fine di collezionare punti bonus e, come accennavo, e' necessario munirsi delle varie scorte di missili che si trovano, disseminate a caso, nei vari schermi di Nemesis.

Dopo le prime fasi si passa al vero e proprio mondo sotterraneo del pianeta dove, oltre ai nemici volanti si incontrano mille insidie tra cui alcuni velocissimi robottini (gli appassionati di Sci-Fi mi perdonino il termine un po' fanciullesco!) e le sopracitate cannoniere "spara sassi".

Anche in questa occasione l'ausilio dei missili terra-aria si rivela indispensabile per progredire di schermo in schermo.

Infine, vale la pena di ricordare che le astronavi a disposizione sono tre, all'inizio del gioco, e se ne possono guadagnare altre ogniqualvolta si raggiungono i 30.000 punti.

Non c'e' altro da dire, Nemesis e' un videogame fatto per essere immediatamente giocato senza bisogno di alcun manuale di istruzioni e pronto a catturare per molto tempo le dita di voi tutti, "smanettoni" del computer, aggrappate disperatamente al joystick per contrastare l'avanzata aliena.

Grafica eccezionale, effetti sonori da bar e un tipo di competizione sempre diverso e irrinunciabile per tutti gli appassionati degli shoot'em up spaziali, fanno di Nemenis un "Hit" (come dicono i nostri amici d'oltreoceano) delle classifiche internazionali dei giochi piu' venduti.

Anche in questa occasione posso assicurarvi che non vi pentirete di certo,una volta acquistato quest'ottimo prodotto della Konami e che ore ed ore di divertimento saranno senz'altro assicurate.

Nemesis
THE WARLOCK
2000 A.D.

PART II

Escape From Singe's Castle

In this adaptation of the arcade classic, you continue where Dragons Lair® part one finished. Daring Dirk, having rescued the fair Princess Daphne, decides to go back through the Dragon's Lair and relieve Singe of some of the gold that is in the castle, which is under the protection of the cunning and lethal Lizard King. You will need lighting reflexes and judgement to fight the Lizard King and avoid the giant rolling marbles. In this adventure you will be rushed down rapids in a barrel and sent down corridors on a magical flying horse and other dangerous deeds will present problems for you. Finally, direct Dirk to freedom through the realm of the mud monsters who come alive from the very earth itself to enslave Dirk and turn him into mud like themselves, navigate the dangerous terrain, jump across the chasm and freedom is yours.

Lead on Adventurer!

8 more screens from the arcade classic to tax your brains and fingers.

SOFTWARE PROJECTS

AVAILABLE NOW ON
Commodore 64/128

TAPE £9.95 & DISC £13.95

AVAILABLE SOON FOR:

Spectrum 48/128 .... £7.95

Amstrad 464/664/6128
Tape .... £8.95 Disc £14.95

AVAILABLE FROM ALL GOOD COMPUTER RETAIL OUTLETS

Software Projects Ltd, Unit 7 Bearbrand Complex, Allerton Road, Woolton, Liverpool L25 7SF.

OFFICIALLY LICENSED HOME COMPUTER VERSION OF No.1 ARCADE HIT

DRAGON'S LAIR II
ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE

Software Projects

Disco/Nastro

Ottimo, ottimo, ottimo!!! Fra le "ondate anomale" di shoot'em up tutti uguali, adventure monotone e complicatissime e war games sempre piu' impegnativi, ci e' arrivato in redazione anche il secondo, attesissimo episodio, dell'orginale e divertente saga della "tana del drago" (per chi conosce l'inglese, Dragon's Lair!).

Dopo l'omonimo arcade laser, che tutti avranno provato, almeno una volta, la Software Project, a distanza di qualche mese dalla presentazione della sua prima creazione tratta da questo gioco da bar, ha sfornato Escape From Singe's Castle che ci riporta nell'incantato regno del principe Kirk e del malvagio Dragone.

Quest'ultimo pero', sconfitto e "mandato in pensione" nel primo tomo di questo "serial" di videogame, ha lasciato il suo vastissimo regno nelle mani del perfido Re delle Lucertole, tale Singe.

Il cattivone "a sangue freddo" ha infatti ereditato il trono e tutte le ricchezze del regno del dragone e, guarda caso, il prode Kirk, per guadagnarsi la stima della bella Daphne, si e' messo in testa di spodestare Singe e soffiargli tutto il suo tesoro.

Che volete farci, si sa che le donne non si accontentano mai e quindi, ormai dimentica degli innumerevoli sforzi compiuti dall'impavido Kirk, per strapparla dalle grinfie del Drago (tutto cio' avveniva nel primo episodio), la sciantosa Daphne pretende che il suo cavaliere le porti in dote tutte le ricchezze di Singe, per poter convolare a felici nozze.

Questa diatriba amorosa, dunque, non fa che regalare a tutti i videogiocatori (forse dal cuore di pietra!) un'altra divertentissima avventura nei panni del simpatico Kirk.

Si parte dalla schermata d'inizio dove, a bordo di una fragile barchetta, bisogna percorrere un infido fiume sotterraneo pieno di gorghi mortali e di cascatelle irte di spuntoni rocciosi.

Anche qui, come nel primo gioco di questa serie, bisogna agire sul joystick solo al momento giusto e, in particolare, spostando l'imbarcazione di Kirk nella direzione indicata dalle frecce luminose che si accendono improvvisamente nei pressi delle cascate.

Un solo secondo di esitazione puo' essere fatale e cosi' pure qualsiasi tentativo di anticipare i movimenti della barca.

Nel secondo schermo, abbandonato il "piccolo naviglio", ci si ritrova in un lungo canalone, inseguiti da un'enorme palla nera rotolante, presa in prestito dai vari Indiana Jones cinematografici.

Per di piu', nel canalone suddetto, si aprono all'improvviso delle botole che minacciano di inghiottire il prode Kirk, gia' impegnato ad evitare di venire schiacciato dal macigno rotolante.

E' tutto lavoro del joystick, dunque, utilizzando il tasto di fuoco solo per saltare le botole al momento giusto.

Se Kirk non sara' ridotto al "formato tessera" e non sara' inghiottito dalle infide botole, potra' addentrarsi nella sala del trono dove una sfera di cristallo, dall'aspetto particolarmente misterioso,cerchera' di fulminarlo producendo scariche elettriche ad alto voltaggio.

Inoltre, per attraversare incolumi questa stanza, bisogna evitare gli artigli di fuoco che cercano di affer-

rare, nella loro morsa mortale, il malcapitato cavaliere.

Si continua, dunque, nella sala del Re Singe che, finalmente presente in carne ed ossa, ha messo la spada di Kirk dentro una pentola ricolma di monete d'oro, apparentemente facilissima da raggiungere.

Singe sogghigna e ha tutte le ragioni per farlo.

La pentola, infatti, si trova al centro di una fitta e invisibile ragnatela di raggi mortali che Singe ha disposto mediante uno strano incantesimo, in tutta la stanza.

Si dovra', quindi, fare molta attenzione e muoversi con accortezza, cercando di recuperare la spada e di fuggire dal temibile lucertolone, dirigendosi verso la piu' vicina uscita.

Ci si trova poi, nella stanza del cavallo incantato dove, la statua di pietra con tale effige, si anima misteriosamente e dev'essere prontamente cavalcata lungo inesplorati corridoi, ad una velocita' pazzesca.

Evitando di rimanere sfracellati in un vicolo cieco o contro le pareti, bisogna anche guardarsi dalle sfere di pietra che piovono addosso al nostro cavaliere, indebolendolo e facendogli perdere il controllo della sua improvvisata cavalcatura.

Siete rimasti senza fiato? Le grandi velocita' non fanno per voi? Niente paura, nello schermo successivo dovrete abbandonare il fido destriero di marmo per addentrarvi, ormai appiedati, in una stanza apparentemente priva di insidie.

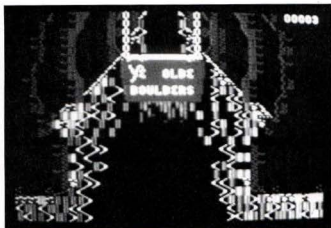
Ma attenzione, non appena varcherete la soglia di questa stanza, alcune guizzanti

palle di fuoco pioveranno da ogni dove, incendiando il pavimento e costringendovi a cercare scampo verso le porte che si aprono nelle mura.

Le uscite piu' facili da raggiungere pero', nascondono mortali trabocchetti e, quindi, cercate di seguire la via piu' contorta possibile, attraverso le barriere di fiamme, guadagnando l'unica via d'uscita sicura.

Da qui si passa al penultimo salone, quello della scacchiera incantata, dove bisogna individuare l'unico percorso sicuro fra le tessere di una scacchiera sospesa nel vuoto, che appaiono e scompaiono senza preavviso, minacciando di far precipitare Kirk in una profonda e orribile fossa.

Qui si viene attaccati da un gigantesco pipistrello che cerca di far perdere l'equilibrio al povero Kirk gia' impegnatissimo, come al solito, a guadagnarsi la via d'uscita dalla infida scacchiera.

Se riuscirete a cavarvela anche in questa occasione, cercate di non farvi prendere dall'emozione sapendo di essere giunti all'ultimo schermo.

La sala dei mostri di fango, infatti, si rivela la piu' difficile di tutte oltre che l'ultima barriera che vi separa dall'ambito tesoro di Re Singe.

La chiave che vi aprira' la porta della sala del tesoro e' stata chiusa in una bottiglia, posta nell'angolo piu' remoto ed irraggiungibile dello schermo dove, oltre ad un fiume di lava bollente, appaiono minacciosi e giganteschi mostri di fango, il cui compito e' quello di ridurre, ancora una volta, in polpette il malcapitato Kirk.

Cercate di guadagnare l'unico ponte sospeso su questo inferno, evitando gli attacchi dei mostri, e il tesoro sara' vostro, non appena vi sarete impradoniti della suddetta chiave.

Ok, ho finito: Dragon's Lair II e' tutto vostro.

La grafica molto bella e gli effetti sonori specialissimi sono d'uopo anche in questo secondo videogioco della Software Projects e il divertimento e' davvero assicurato.

Non puo' mancare alla vostra collezione: ve ne pentireste amaramente.

DELTA

Thalamus

Disco/Nastro

Carissimo fans di Stavros Fasoulas (che non e' una marca di fagioli!), abbiamo delle stupende notizie per voi!!!

Il vostro "beniamino",, programmatore del famoso Sanxion, ha dato alla luce (dei vostri avidi occhi di videogiocatori) la sua nuova creazione: Delta.

Per tutti i neofiti degli shoot'em up e per i conoscitori meno esperti del videogame d'azione, diremo che si tratta di uno dei piu' riusciti passatempi computerizzati di questo genere che riesce a reggere tranquillamente il confronto con i piu' amati programmi delle ultime generazioni.
Delta potrebbe essere, erroneamentem paragonato al recente Nemesis, ma il caro e saggio Stavros (chiaramente imparentato con un certo "Zorba il greco"!!) ha saputo inserire in un tipo di competizione gia' visto, fino alla nausea, un tocco di originalita' e di divertente strategia che, per i neofiti e non di questo genere, non possono non costituire una irrinunciabile occasione di ottimo svago, seduti alla tastiera dei vari Commodore 64.

Nella parte piu' inesplorata della nostra galassia, denominata appunto Delta, sono state date per disperse la bellezza di oltre 10 enormi astronavi terrestri che, il pilota stellare protagonista della vicenda, deve rintracciare e riportare sulla giusta rotta di ritorno, addentrandosi cosi' in territorio sconosciuto.

Per fare tutto cio' si dispone dell'ormai inevitabile caccia super - multi -extrasonico che, guarda che stranezza, deve affrontare le numerose razze belligeranti che popolano la zona denominata Delta, prima di raggiungere i cargo spaziali terrestri.

Prendendo spunto dal precedente Sanxion, Fasoulas ha ricreato, nella capace memoria del nostro computer, ben 32 differenti fasi di gioco in cui si devono contrastare gli attacchi di 163 diverse flotte di velivoli e mezzi d'assalto nemici.

Lo scrolling e' dunque orizzontale e il nostro caccia puo' muoversi in tutte le direzioni aumentando o diminuendo la propria velocita'.

Fra le orde di antipatici alieni che cercano continuamente di porre brutalmente fine alla nostra carriera di avventurieri intergalattici, appaiono dei particolari quadratini metallici colorati in grigio e in blu.

Queste particolari icone rappresentano i vari tipi di armamento extra che si possono aggiungere al nostro caccia.

Per impossessarsene, tuttavia, bisogna cercare di eliminare completamente ogni ondata di nemici per la distruzione della quale si otterrano diversi crediti, ovverosia unita' monetarie stellari.

A seconda dei crediti maturati alcune delle suddette icone grigie diventeranno blu e scontrandosi con esse significhera', automaticamente, l'acquisizione dell'equipaggiamento bonus da esse rappresentato.

Occhio pero', non bisogna scontrarsi con le caselle grigie in quanto, oltre a non poter acquistare il relativo armamento, ci si dintegrera' con il caccia, perdendo una delle tre vite a disposizione.

E' dunque importante sparare come forsennati a tutti i veicoli alieni che ci si pareranno innanzi, cercando di guadagnare quanti piu' crediti sara' possibile.

Le attrezzature extra che

si possono acquistare sono: l'Extra Speed, che, come dice il nome, incrementa la velocita' del vostro caccia (accumulabile fino ad un massimo di tre unita', dopodiche' si ritornera' alla velocita' standard), l'Extra Bullet (rifornimento proiettili), il Multiple Fire, che permette di esplodere colpi non solo nella direzione del senso di marcia, ma anche in alto e in basso, il Fish Weapon, un laser ancora piu' potente, il Protector, una sferetta mortale per ogni tipo di nemico, che ruota intorno alla vostra nave sparando all'impazzata per qualche secondo, e il Supa Shield, uno schermo eccezionale e praticamente indistruttibile capace di sostenere ogni tipo di colpo esploso dai nemici, purtroppo pero', solo per pochi minuti di gioco.

Partendo dall'Extra Speed, per cui si necessita di un credito, il costo di ogni apparecchiatura extra si incrementa di un'unita' ad eccezione del Supa Shield che richiede 7 crediti per essere acquistato.

Non partite come i razzi alla ricerca di un Supa Shield sperando, cosi', di terminare il gioco indisturbati perche', come accennavo prima, ogni extra ha un tempo limite di durata che non va mai oltre a qualche manciata di secondi.

Anche per distruggere le varie orde nemiche bisogna lavorare d'ingegno; si possono infatti presentare delle strane formazioni, a stella, a spirale e a ruota, dei piu' temibili caccia alieni e per superarle indenni bisognera' scoprire, di volta in volta, la tattica

di sparo e di volo, vincente.

In una delle prime schiere dei caccia dei mostriciattoli verdi (chissa' perche' gli extraterrestri sono sempre verdi!?) compare una minacciosa fila di velivoli a forma di fiore che continua a ruotare, in tutto lo schermo, attorno all'elemento centrale.

Cercare di anticipare le rotazioni per battere in velocita' i movimenti di questa minaccia stellare non serve ma, bisogna continuare a sparare verso il velivolo centrale fino a quando l'intera compaggine aliena si disintegrera', lasciando libero il passaggio.

Capita l'antifona?! Per ogni particolare situazione di gioco bisogna, prima far lavorare il vostro acume e poi buttarsi a capofitto nella mischia, sparando all'impazzata.

Il tutto, ovviamente, nel giro di pochi secondi e di poche partite, pena solenni delusioni giocando a Delta.

Quindi per tutti coloro che credono di essere di fronte all'ennesimo "sciocco" shoot'em up, Delta riserva moltissime piacevoli sorprese.

Arrivare agli ultimi schermi di gioco e' cosa davvero ardua e, decisamente, non da tutti.

Solo chi possiede nervi saldi, "dita d'acciaio" e, non per ultimo, un buon joystick, potra' vedere la fine di questa stupenda creazione del caro Stavros!

La grafica, davvero stupenda (e non tacciatemi di ripetitivita', ve ne pentireste osservando Delta da vicino) e una gamma di effetti sonori e musichette varie, davvero coinvolgenti, realizzano egregiamente l'aspetto estetico di questo ottimo soggetto.

Non per ultima, esiste anche la possibilita' di alterare e modificare la colonna sonora di Delta un po' come succedeva in Uridium ma, vi assicuro che, una volta impegnati in battaglia, poco vi importera' di cio' che sentiranno le vostre orecchie, ma piuttosto di quanto potranno vedere i vostri attenti occhi!

Divertitevi, Delta vi piacera' senz'altro!

FIRETRACK

ELECTRIC DREAMS

Disco/Nastro

L'abbiamo appena ricevuto dall'Electric Dreams, in quel di Londra, e ve lo presentiamo, a tempo di record, in anteprima per il mercato italiano.

Si tratta di un semplicissimo (beh, mica tanto!) shoot'em up che, prendendo un palese spunto dai recenti Uridium e Terra Cresta, riesce ad imporsi per freschezza, originalita' e per tutta la classica ed intramontabile magia dei veri arcade di questo genere tanto caro ai giovani videogamer di tutto il mondo.

Il background "storico", che passa sempre inosservato a tutti i giocatori, e' molto corposo e pare tratto da una novella di fantascienza.

All'inizio del ventiduesimo secolo, infatti, una colonia di "pirati industriali" ha fondato su una cintura di asteroidi nelle vicinanze del nostro pianeta, un ingente numero di fabbriche i cui prodotti stanno soppiantando e superando commercialmente l'industria terrestre, che deve percio' far fronte ad un imminente fallimento totale.

A questo proposito, sono stati ingaggiati dei mercenari spaziali capaci di attaccare in massa le industrie pirata, cancellandole dalla fascia di asteroidi suddetta, eliminando cosi' queste pericolose avversarie economiche degli imprenditori terrestri.

Provate ad indovinare chi dovra' pilotare i vari veicoli d'assalto alla volta delle fabbrica avversarie?!

Beh, vinta la bambolina per aver risposto correttamente (c'era da dubitarne?!) vi trovate, all'inizio del gioco, imbarcati su una potente navetta da combattimento, lanciata negli spazi interstellari.

Alla maniera del celeberrimo Terra Cresta, quindi, dovrete vedervela con belligeranti pattuglie di caccia nemici e distruggere, con i vostri potenti laser; ogni tipo di installazione presente sugli asteroidi, collezionando l'immancabile quantita' di punti bonus e stratosferici punteggi.

L'intera cintura dei suddetti pietroni stellari si compone di otto differenti territori, ove sorgono le miniere e le industrie dei pirati spaziali ed ogni zona si trova suddivisa in 4 ulteriori regioni denominate Baseworld, Dustworld, Iceworld e Mailworld.

Ogni zona e' alimentata da alcuni generatori d'energia nucleari che sono posti al margine superiore di ognuna di queste e distruggerli significa impedire al nemico di ricostruire le basi e le installazioni perdute, segnando, almeno sulla carta, la definitiva sconfitta dei pirati spaziali.

Durante ogni missione, quindi, bisogna sorvolare, attraverso il meccanismo di scrolling verticale, ognuno dei quattro mondi, distruggendo quante piu' fabbriche sara' possibile, attaccando i caccia nemici, bombardando i centri nevralgici della rete energetica e raggiungendo, infine, le cosiddette "Rocce del diavolo" ove si celano le varie centrali nucleari da eliminare.

Sganciare ordigni sui suddetti punti nevralgici del sistema energetico, significa cancellare dalla superficie delle regioni sorvolate,

i quadratini gialli contrassegnati dai caratteri "+", "X" e "?" che corrispondono rispettivamente ai centri di distribuzione d'energia, alle porzioni principali dei vari condotti di trasporto e alle centraline computerizzate.

Com'e' logico prevedere, i vari punteggi bonus vengono assegnati anche in base al numero distrutto di queste particolari installazioni, oltre che alla quantita' di caccia abbattuti.

Ogniqualvolta si sara' sorvolata una delle quattro regioni, il computer ci fara' automaticamente avanzare alla successiva, gratificandoci di un astronave bonus ogni 20.000 punti.

La grafica di Firetrack, peraltro molto curata, contribuisce notevolmente a rendere questo gioco tutto, tranne che una semplice missione di routine o una "passeggiata spaziale".

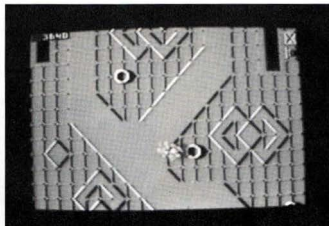
Tutti i particolari delle zone che si sorvolano, infatti, sono ricreati con dovizia e con una spettacolare tridimensionalita', che trae in inganno il giocatore,gia' confuso dalle imprevedibili evoluzioni delle pattuglie di caccia nemici.

Sparare a raffica ad ogni cosa che ci si para davanti, quindi, non si rivela un'ottima tattica; infatti, oltre a dover tener d'occhio gli spostamenti dei nemici, puo' risultare particolarmente difficile distinguere le sagome multiformi dei caccia ancora in volo, dalle colorate e grosse nuvolette che rimpiazzano gli sprite dei velivoli abbattuti, contribuendo a rendere la veduta d'insieme degli schermi di FireTrack un vero inferno di fuoco e fiamme anche per i piu' esperti videogiocatori.

FireTrack,di per se' stesso, si rivela molto coinvolgente e, grazie anche ad una relativa facilita' nei primi livelli, riesce ad invogliare il giocatore a continuare la partita, per vedere e "provare" gli schermi piu' difficili ed impegnativi.

Nonostante che il soggetto e lo sviluppo di questa produzione dell'Electric Dreams non siano molto originali e non si impongano per nuove peculiarita', ogni giocatore che si rispetti puo' trovare qualche ora di piacevolissimo svago, lontano da implicazioni troppo impegnative, in questa "lotta commerciale" spaziale,riposandosi dopo un complesso adventure o una stressante simulazione.

Anche gli effetti sonori non si rivelano particolarmente innovativi e rivoluzionari, ma nel complesso, FireTrack puo' tranquillamente entrare nelle classifiche dei videogiochi piu' venduti del momento.

Cercate qualcosa di semplice ma divertente? FIRETRACK fa certo per voi. Buon divertimento!!

NOSFERATU THE VAMPYRE

Design/Piranha

Disco/Nastro

Passi per Dracula in versione computerizzata ma, vista la bruttezza di Klaus Kinski, Nosferatu per CBM64 e' davvero troppo!!

Dato, infatti, che molti di voi staranno senz'altro passando notti insonni, per finire Dracula, l'adventure della CRL, e per evitare di essere colti durante il sonno da un vampiro assetato di sangue, la Design/Piranha (casa pressoche' sconosciuta) ha pensato bene di regalare a tutti i computer/maniaci altrettante ore di veglia, aggrappati al proprio joystick e ai mazzetti d'aglio e alle croci di legno, vicine alla tastiera (non si sa mai!!!)

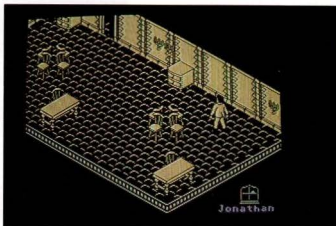
A differenza della versione adventure, tratta dal mitico racconto di Bram Stoker, la Design/Piranha ha preferito trasferire questa tenebrosa novella di sangue e terrore in un originale videogioco, con tanto di grafica tridimensionale e drammatici effetti sonori.

La trama ricalca molto fedelmente l'omonima produzione cinematografica diretta da Werner Herzog, si articola sulla terribile disavventura del commesso viaggiatore Jonathan Harker, giunto in quel di Transilvania per trattare l'acquisto, da parte del conte Dracula, di un villino situato nella citta' di Wismar (che non ha niente a che vedere con il prosciutto), paese natale di Jonathan.

Quest'ultimo si rende conto troppo tardi che il Conte vuole trasferirsi in quel di Wismar, per trovare altre vittime dei suoi assetati canini, cercando di trasformare l'intera popolazione in altrettanti vampiri.

Il gioco e' dunque articolato in tre diverse fasi; partendo dal castello del Conte, Jonathan dovra', dapprima, aprirsi un varco tra le numerosissime creature demoniache che qui albergano, e quindi guadagnare il portone d'uscita del maniero.

Da qui, nella seconda parte di Nosferatu, il nostro eroe dovra' recarsi nella citta' di Wismar per proteggere dagli attacchi del terribile vampiro la sua amata Lucy e coadiuvare la lotta contro quest'ultimo, del famoso demonologo ed esorcista Van Helsing, perennemente impegnato nella lotta contro le forze del male.

Nella terza ed ultima parte, infine, bisognera' attirare il conte nella casa di Lucy e ucciderlo con il classico paletto di frassino piantato nel cuore o con qualche ben assestato proiettile d'argento.

Le difficolta', ovviamente, abbondano in ognuna delle tre porzioni di gioco.

Nel castello, ad esempio, dovrete vedervela con ratti giganteschi, ragnazzi decisamente troppo cresciuti, spiritelli vari e mille trabocchetti, costruiti dal conte per eliminare alla svelta i visitatori indesiderati.

Per riuscire ad evadere dal tetro maniero, inoltre, e' necessario scovare alcuni passaggi segreti e, soprattutto, munirsi di candelabro e fiammiferi per poter attraversare, incolumi, le stanze avvolte dall'oscurita'.

Cio' si rivela particolar-

mente complicato in quanto anche se, trovare le candele comportera' particolari problemi, scovare i cerini, indispensabili per accenderle, sara' un compito davvero molto duro.

Bisogna cercare attentamente nelle cassettiere, nei mobili e negli angoli piu' bui del castello, per poterli scoprire e anche munirsi di un'utile pistola e di una affilata sciabola, capace di fare a fettine ogni tipo di mostriciattolo presente nel castello.

A questo punto ci puo' venire in aiuto la possibilita' di salvare il gioco, su nastro o su disco, per guadagnare un po' di tempo per risolvere alcuni degli enigmi, tipicamente adventure, che si celano nella residenza del conte.

Una volta usciti da questo orrendo covo di creature infernali una brutta sorpresa ci attende.

Giunti nella citta' di Wismar, infatti, ogni abitante e' stato trasformato, a causa di non so quale perversa macchinazione del conte (e dei programmatori del gioco) in sosia dello stesso Jonathan e di Lucy, confondendo notevolmente i movimenti dell'unico personaggio comandato via joystick.

Oltre a controllare Jonathan, pero', bisogna gestire i movimenti della vera Lucy e di Van Helsing, utilizzando i tasti numerati dall'1 al 3 per selezionare i personaggi desiderati.

Tutti e tre, ad ogni modo, devono darsi da fare per gettare dovunque, mazzetti d'aglio e croci, cercando, allo stesso tempo, di attirare il conte nella dimora di Lucy.

Il caro vampirone, a questo punto, andra' girovagando per le strade della citta', mordendo sul collo il maggior numero possibile di vittime, rintanandosi in un covo segreto alle prime luci dell'alba.

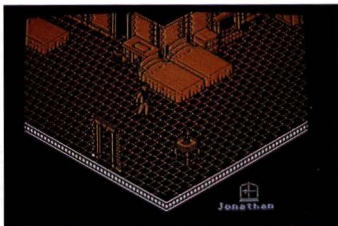
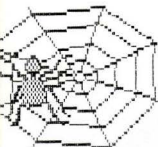
Trovatelo, fatelo uscire dalla sua orrenda tana, costringendolo nella casa di Lucy e uccidetelo, facile no?

Se, dunque, siete stanchi di "vivere" questa novella del terrore, impartendo dei meri comandi da tastiera, nella versione adventure, potrete finalmente confrontarvi, di persona, con l'odiato conte, sfruttando al meglio la vostra abilita' con il joystick per sventare la terribile minaccia costituita dai suoi insaziabili canini.

La grafica di Nosferatu e' molto bella anche se, come nei classici giochi per lo Spectrum, viene spesso realizzata con due o tre colori base, lasciando alla vostra immaginazione il compito di "dipingere" completamente ogni differente locazione di gioco.

La difficolta' della vostra missione, del resto, lascia poco tempo per rimpiangere un tipo di grafica migliore, costringendovi a lavorare con il vostro ingegno e con l'immancabile joystick, per risolvere i molti aspetti particolarmente difficili del gioco.

E' dunque un classico Arcade/adventure che non potra' non piacere a qualsiasi tipo di giocatore, coinvolgendolo nella sua trama avventurosa e drammatica.

Rispolverate ancora una volta le croci e i paletti di frassino e fate i doverosi scongiuri: non appena il sole tramontera' all'orizzonte, il famigerato conte sara' di nuovo in circolazione, assestato del vostro sangue!!

LA MAPPA DI NOSFERATU

PARTE 1 : Il Castello

BAGNO E
CAMERE DA

CUCINA

INIZIO

(A)
ALLE
CANTINE

CHIAVE

ENTRATA
ALLA CUCINA

BALCONATA CON PIPISTRELLI

SALA DA
PRANZO

FIAMMIFERI

(A)

CANTINE

BIBLIOTECA

SCALE

CRIPTA

(B)

PARTE 2 : La Citta'

CAMERA DA LETTO DI LUCY

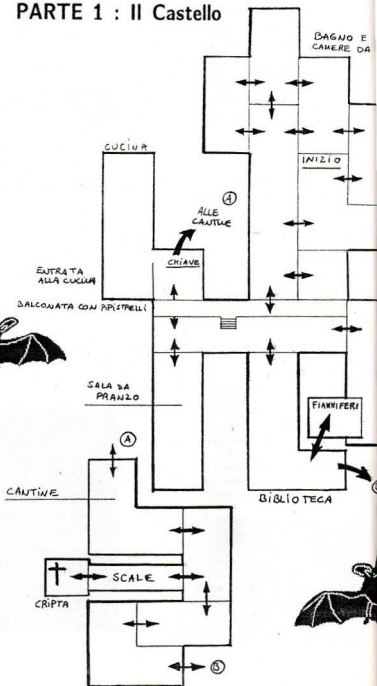
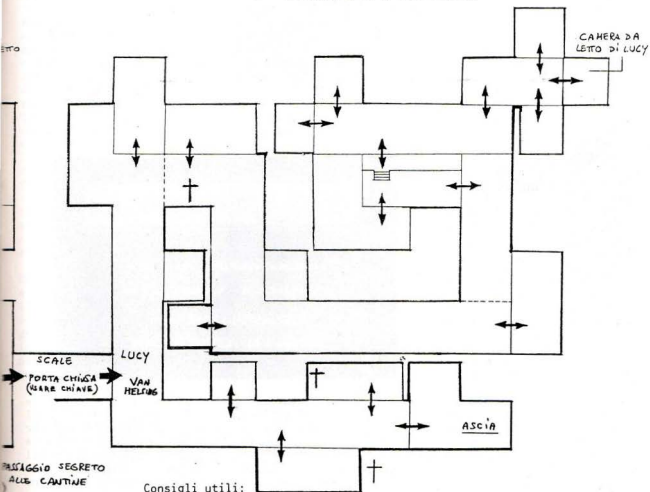
SCALE

LUCY

PORTA CHIUSA (USARE CHIAVE)

VAN HELSING

ASCIA

PASSAGGIO SEGRETO ALLE CANTINE

Consigli utili:

1) Per procedere nella seconda parte (La Città) bisogna raccogliere la chiave nel castello e usarla per apri re il portone principale.

2) Utilizzare i due uomini per uccidere i vampiri, fabbricando dei paletti di legno con l'ascia. Per fare questo si possono adoperare le varie seggiole e gli oggetti di legno presenti nelle varie locazioni di gioco.

3) Per entrare nei sotterranei e nelle cantine bisogna munirsi dei fiammiferi e della lampada.

INTO EAGLE' NEST

Mirrorsoft

Disco/Nastro

Questo gioco potrebbe essere intitolato "Dove osano i videogiocatori", parafrasando il famoso lungometraggio di guerra "Dove osano le aquile" interpretato da Clint Eastwood e Richard Burton.

Ci si trova, infatti, in piena guerra mondiale (1942 o giu' di li'), nei panni di un intrepido soldato americano che deve recuperare alcuni commilitoni imprigionati dai tedeschi e rinchiusi in una temibile fortezza molto simile al tenebroso Sclossadler del suddetto film.

Giostrando su piu' di 200 schermi, questo gioco ricrea tutta la suspence e la drammatica atmosfera di una classica missione senza ritorno, ambientata in un vero e proprio labirinto popolato, fino all'inverosimile, di agguerriti "crucchi".

Al termine del caricamento si possono impostare quattro diversi tipi di competizione che si differenziano per livello di difficolta' e per i diversi compiti da portare a termine.

Secondo una scelta randomizzata del computer, infatti, si devono liberare alcuni prigionieri o far saltare in aria il quartier generale delle forze dell'Asse, minando, a questo scopo, l'intero castello.

La rappresentazione di ogni schermo presenta una veduta dall'alto delle varie stanze che si attraversano e, grazie ad un meccanismo di scrolling omnidirezionale un po' troppo veloce, realizza ogni spostamento del nostro verde soldatino facilmente distinguibile tra i nemici tutti colorati di grigio.

Si potrebbe paragonare questo gioco, osservandolo a grandi linee, ad una versione di Rambo o Commando, vista con una lente d'ingrandimento.

Gli sprite sono piu' grandi, il terreno di gioco risulta meglio definito e al le quali costituisce 10 colpi extra.

E' importante, a questo punto, evitare di "far man-bassa" di munizioni una volta localizzatane una scorta, perche' il nostro soldato non puo' portarne con se' piu' di 99 e raccogliere troppe tesserine verdi, significherebbe solamente un inutile spreco.

Sparsi per i vasti saloni di questo Sclossadler computerizzato, vi sono anche molti oggetti utili per il felice esito della missione.

classico campo di battaglia sono stati sostituiti i vari saloni di un vastissimo castello, ricco di mille insidie.

Si parte dunque dal salone d'entrata per poi addentrarsi sempre piu' nel cuore della roccaforte nemica, utilizzando anche degli speciali ascensori per salire ai piani superiori.

Il nostro eroe ha in dotazione 99 colpi per il suo fido fucile mitragliatore e altre scorte di munizioni si trovano in alcuni punti del castello, rappresentate da tesserine verdi ognuna del-

Abbiamo, innanzitutto, le indispensabili cassette del pronto soccorso, utili per medicare le ferite inferte al nostro eroe dai proietili nemici che, qualora lo colpissero 50 volte, farebbero terminare il gioco; di seguito, per collezionare punti bonus, si possono raccogliere oggetti preziosi, dipinti, vasellame (tutto bottino di guerra dei nazi, ovviamente) e le utilissime chiavi che aprono le molte porte d'acciaio che i nemici hanno bell'apposta sigillato.

Le stanze del castello,

infatti, sono separate da alcune porte di cui, quelle colorate in giallo risultano aperte e facilmente abbattibili a colpi di mitragliatore e quelle in grigio necessitano di una chiave per essere oltrepassate.

Sparare contro queste porte d'acciaio non serve a niente tranne che a produrre un forte e realistico suono metallico che puo' attirare nella zona una pattuglia di soldati.

Data l'innumerevole quantita' di passaggi forzati e di corridoi che si aprono nel castello e' consigliabile appostarsi in prossimita' di una porta, abbatterla (qualora sia di colore giallo) e sparare a raffica contro i molti soldati che si precipiteranno addosso al nostro eroe, decimandoli senza pieta'!

Il nostro eroe, come gia' detto, puo' sopportare fino a 50 colpi prima di perdere l'unica vita a disposizione ed e' molto difficile accorgersi delle ferite subite, in quanto gli sprites nemici non sparano e possono colpire solo quando si trovano nelle immediate vicinanze del nostro omino.

Gli indicatori di gioco, a questo proposito, si rivelano immediati, essenziali e molto chiari da consultare, indicando l'ammontare dei colpi subiti, il numero di munizioni rimaste e la quantita' di chiavi raccolte, non ancora usate per aprire le porte d'acciaio.

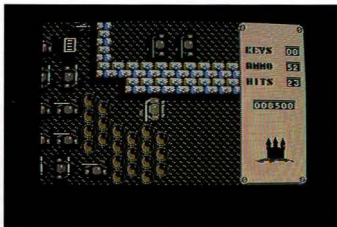
Per recuperare e liberare i prigionieri basta localizzare la cella in cui essi sono stati relegati ed aprirla mentre, per far esplodere il castello bisogna raccogliere l'esplosivo necessario e alcuni detonatori nascosti in qualche buio e sorvegliatissimo corridoio.

Anche qui bisogna fare molta attenzione per non colpire, inavvertitamente, una volta attaccati dal nemico, qualche cassa di esplosivi, onde evitare di veder finire bruscamente la partita ricevendo dal computer un commento decisamente poco carino, al riguardo della nostra inutile spericolatezza!

La grafica di questo programma e' davvero molto bella e decisamente Arcade, ed offre al giocatore una visione molto chiara e vagamente tridimensionale di ogni porzione del castello e degli oggetti animati e non, ivi presenti.

Gli effetti sonori, poveri ma molto realistici, ci fanno immeddesimare ancora di piu' nel personaggio protagonista di questo gioco, ricreando perfettamente l'atmosfera di brivido e di pericolosa avventura che si rivela la carta vincente di questo ottimo videogame.

Qualcosa di simile era gia' stato fatto in passato, dai programmatori di Castle Wolfenstein ma, visto questo nuovo prodotto Mirrorsoft, il paragone davvero non regge e il primo programma risulta obsoleto e superato.

Uno shoot'em up senza pretese, un po' adventure, un po' arcade, destinato a piacere moltissimo a qualsiasi videogiocatore: provatelo!!

DOUBLE TAKE

OCEAN

Disco/Nastro

Due mondi, fatti ad immagine e somiglianza l'uno dell'altro, collegati unicamente da una finestra spazio/temporale, apertasi non si sa bene come.

Uno dei due mondi e' quello che tutti noi conosciamo, l'altro si rivela l'esatto opposto del primo, ed e' infestato da demoniache creature che impersonificano le forze del male.

Questa e' la premessa che, sul libretto di istruzioni di questo insolito gioco della Ocean, i programmatori hanno inserito, al fine di aumentare la curiosita' di tutti i potenziali acquirenti che si trovano fra le mani Double Take.

La confezione, immancabilmente coloratissima e particolarmente invogliante rivela la ben presto di contenere un ottimo videogioco abbastanza originale.

Non appena caricato in memoria, Double Take non lascia spazio per particolari presentazioni o musichette iniziali ma, attraverso i pulsanti e invitanti colori che compongono la sua prima schermata, lancia un irresistibile richiamo a qualunque tipo di giocatore che immediatamente si buttera' a provarlo.

Il buffo e simpatico scienzato, con tanto di camice bianco, al centro dello schermo, e' dunque l'eroe della vicenda, ovverosia colui che dovra' arginare e bloccare l'invasione delle creature "dell'altro mondo", rimettendo al loro posto numerosissimi oggetti che sono stati sparpagliati qua e la', dopo l'apertura finestra spazio-temporale.

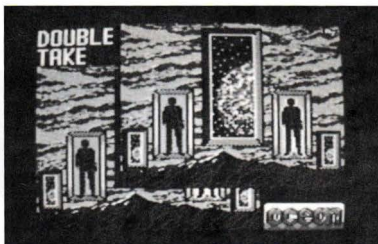
La grafica, che ci ricorda i passati Comic Bakery e simili, ci fa capire di avere a che fare con un classico Arcade-adventure di impostazione prettamente alla Spectrum, reso molto appetibile per gli utenti Commodore, soprattutto grazie alle enormi possibilita' dei loro CBM64.

Scopo del gioco e' quello di contrastare le varie creature che attaccano il povero scienziato e raccogliere tutti gli oggetti appartenenti al nostro mondo, riportandoli nella loro giusta locazione, ristabilendo l'ordine perduto.

Attraverso questo vero e proprio marasma spazio/temporale si possono visitare i due universi paralleli in cui, oltre a vari tipi di nemici, si potranno collezionare tutti gli oggetti necessari al completamento della nostra missione.

Per spostarsi da un mondo all'altro bisogna tuffarsi, a capofitto, nella nuvoletta lampegginte che, di tanto in tanto fa la sua comparsa in alcune locazioni di gioco, mentre, per attraversare i vari schermi, bisogna entrare nei vorticosi mulinelli azzurrastri che sono presenti ai lati di ogni sezione del percorso di gioco.

Quando si raccoglie un oggetto, un indicatore posto nella parte inferiore dello schermo cambiera' colore, da rosso a verde, non appena ci si trovera' nella stanza a cui l'oggetto in questione appartiene, facilitando, dunque, al giocatore, il compito di individuare i luoghi adatti dove depositare le varie suppellettili.

Ferri da stiro, radioline,

televisori, caffettiere, bobine magnetiche, tazze di caffe', sveglie e mille altri comunissimi oggetti dovranno, percio' essere localizzati e riportati nella sede d'appartenenza.

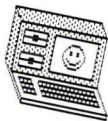
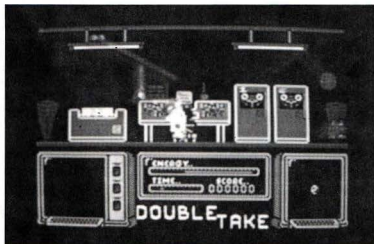
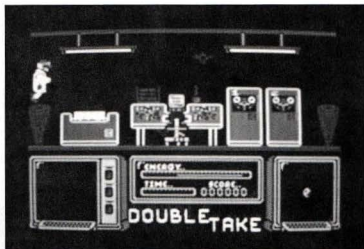
Ma, attenzione, tutto questo va fatto nel minor tempo possibile.

Onde evitare, infatti, che la sopracitata finestra spazio/temporale che unisce i due mondi, si allarghi a dismisura, facendo incrementare il numero di invasori, e' necessario agire con la massima rapidita' possibile.

Per quanto riguarda la distruzione delle creature provenienti dall'altro universo, il discorso e' abbastanza semplice; un colpo ben assestato della vostra pistola a raggi (tutti gli scienzato ne posseggono una!!) bastera' ad eliminarne alcuni, sventando la minaccia di essere attaccati, esaurendo rapidamente il quantitativo di energia a disposizione.

Lo svolgimento del gioco e' infatti regolato in termini di tempo e quantita' di energia rimasta al pazzerellone scienziato che, lo ripeto nuovamente, dovra' smettere di trastullarsi fra beute e provette, per mettersi al lavoro con buona lena e sveltezza.

Nel complesso, dunque, vista anche la grafica, non certo stupefacente ma, senz'altro degna di menzione, Double Take si presenta come un buon videogame, ricco di azione e di un pizzico di strategia, capace di piacere ai veri appassionati del joystick, almeno tanto quanto riescono a fare i vari Top Gun e Delta, aggiungendo il proprio nome nelle hit parade dei game piu' venduti in tutto il mondo.

Ok, se non lo comprerete non avrete particolari rimorsi o rimpianti ma, chiunque volesse passare qualche ora di sano divertimento "computerizzato" puo' fidarsi ad occhi chiusi di Double Take. La Ocean ha colpito ancora!

CONGO BONGO

SEGA

Disco

La Sega lo pubblico' contemporaneamente alla presentazione del suo nuovo computer SC-3000 e,proprio per questo personal casalingo, Congo Bongo doveva essere uno dei cavalli di battaglia in fatto di software per giocare.

Ma non fu cosi', l'SC-3000 usci' ben presto di produzione, venne pressoche' ignorato dalla folta schiera di utenti Commodore e il suddetto videogame trovo' una instabile e temporanea collocazione fra i programmi cosiddetti "di nessuno" e per questo rinnegati da tutti.

Ne furono, tuttavia, realizzate ben due versioni per il Commodore 64 di cui la prima, povera sotto l'aspetto grafico e decisamente rozza e mal programmata, venne ben presto accantonata e rifiutata da tutti gli appassionati dei nascenti videogiochi da casa e la seconda, decisamente ben fatta e degna di ottenere un buon successo di vendita, passo', strano a dirsi, pressoche' inosservata.

Vuolsi perche' all'epoca (si parla del 1982/1983) furoreggiavano i vari Pacman e simili e i mitici Mission Impossible, questo Congo Bongo, versione extralusso, venne giocato molto poco e ben presto accantonato nei piu' polverosi ed oscuri meandri delle softteche di molti utenti.

Peccato!!! Varrebbe davvero la pena di farci una partita, vista l'estrema appetibilita' e giocabilita' di questo programma della Sega.

Zac, Games revival e' di nuovo con voi e, oggi, potrete finalmente rivivere un'atmosfera un po' "retro", riportando sui pixel del vostro schermo questo mancato successo Sega dei tempi passati.

frontare le mille insidie che si celano nella giungla africana per inseguire e costringere sulla sommita' di una collinetta l'altrettanto simpatico scimpanze', molto piu' docile ed "educato" rispetto al collega di Donkey Kong.

Se pero', il gigante di turno non intraprende personalmente azioni di disturbo

La grafica, non appena caricato il programma, stupisce anche il giocatore piu' smaliziato ed esperto grazie all'ottima fattura, alla presentazione tridimensionale di tutti gli schermi e anche ad un sagace e azzeccato uso dei colori che fanno letteralmente "vivere" sullo schermo l'atmosfera tutta africana di questo videogame.

Siamo, infatti, nel continente nero e impersonifichiamo un intrepido esploratore che deve catturare un grosso gorillone, non molto propenso, tuttavia, ad essere prelevato di peso dal suo habitat naturale.

Il nostro eroe, con tanto di casco coloniale, deve af-

ai danni dell'esploratore, a rendere la vita difficile a quest'ultimo ci pensano i molti animali che popolano la giungla, decisamente molestati e indispettiti dall'intrusione del cacciatore.

I quattro schermi di cui si compone Congo Bongo, infatti, sono infestati da numerose creature fra le quali: simpatiche ma dispettose scimmiette che si divertono a lanciare grosse noci di cocco contro il nostro eroe, serpenti dal veleno mortale, coccodrilli molto affamati, ippopotami voracissimi e caproni, o giu' di li', molto incavolati che cercano di infilzare con le loro corna acuminate il malcapitato eroe della vicenda.

Ammesso che il cacciatore di gorilla riesca a catturare la sua preda, dovra' poi vedersela con il Fondo per la protezione degli animali, una volta ritornato in patria ma, per fare cio', egli dovra' penare non poco per riportare a casa intatta la pellaccia di fegatoso avventuriero.

Nel primo schermo di questo gioco, bisogna risalire una scarpata rocciosa alla sommita' del quale siede, pacifico, il gorillone e, cercando di evitare di cadere nella cascata qui presente, bisogna evitare i lanci di noci di cocco eseguiti dalle imprevedibili scimmiette, cui il nostro eroe sta decisamente antipatico.

Nel secondo quadro, bisogna aggirare coccodrilli e serpenti, i cui lenti e sinuosi movimenti possono spesso trarci in inganno, aprendosi la via attraverso un complicato labirinto di isolotti e ammassi rocciosi che spuntano dalle acque di una palude africana, all'estremita' della quale il solito gorilla osserva, tranquillamente, le nostre fatiche!

Nella terza fase di gioco, la piu' difficile, l'esploratore se la deve vedere con un branco di inferociti rinoceronti che non hanno altro scopo nella loro vita se non quello di infilzare il nostro eroe che, dal canto suo, dovra' calarsi in provvidenziali buchi scavati nel terreno, per scampare alla furia e alle incornate di questi bestioni.

Una volta aggirato e superato il branco e portatisi nelle vicinanze del gorilla, ancora una volta placidamente adagiato ad un'estremita' dello schermo, il drive caricherа' la quarta ed ultima "vignetta" computerizzata in cui Congo Bongo raggiunge il massimo della difficolta'.

Qui, infatti, bisogna attraversare un largo fiume utilazzando come improbabili imbarcazioni alcune ninfee e le schiene di molti ippopotami che nuotano placidamente da una riva all'altra.

Le ninfee, dopo qualche secondo, affondano sotto il peso dell'esploratore e gli ippopotami fanno altrettanto, immergendosi, di tanto in tanto, nelle acque del placido rio.

Sta dunque alla vostra sveltezza ed abilita' col joystick il "compito di "scroccare" quanti piu' passaggi sara' possibile, a ninfee e ippopotami, per giungere sulla riva opposta del fiume, senza affondare miseramente nelle sue melmose acque.

Una volta "sbarcati", oc-

chio si caproni!!

Questi, infatti, non aspettano altro che un vostro momento di pausa e disattenzione, mentre vi starete congratulando con voi stessi per l'ottima e riuscita traversata, per incornarvi a tutto spiano e rovinarvi il povero didietro.

Premunirvi di cerotti non serve a nulla, dunque cercate di rimandare i festaggiamenti e le celebrazioni del "felice sbarco" e guadagnate immediatamente un punto sicuro, al riparo delle pericolose corna nemiche.

Terminato questo quarto ed ultimo schermo il gorilla si arrendera' e il gioco riprendera' daccapo, mantenendo il vostro punteggio e offrendo la possibilita' di continuare a gareggiare, raggiungendo alti punteggi.

La grafica di Congo Bongo e' davvero molto bella, immediata e non priva di quel taglio di gradevolissima tridimensionalita' e di eccitante completezza tipico dei piu' amati arcade e, anche in virtu' dell'ottimo apporto di buoni effetti sonori con la classica musichetta e di un'invidiabile ed irrinunciabile giocabilita', c'e' davvero da stupirsi di come Congo Bongo non sia riuscito a guadagnarsi un buon posto nelle classifiche di Hit-Games di qualche anno fa.

E' un gioco per grandi e piccini, non stanca mai, alla ripetitivita' del tema contrappone un'interminabile e notevolissima giocabilita' e tutti voi non potranno che riuscire entusiasti anche dopo una semplice partita.

E' dunque il caso di dire che il vino buono sta nelle botti vecchie (o era diverso il proverbio?!) e che, ad ogni modo, anche tra le "nebbie" del passato si possono scovare degli ottimi videogiochi.

I tam-tam vi chiamano, sentite?!!....

RACING DESTRUCTION SET

EGA

Disco

Ve lo ricordate! Non l'avete mai provato!?! No, non e' possibile, non ci credo.

Dopo i vari Pinball, Music e Adventure Construction Set, questo grande successo della EGA, intitolato abbastanza insolitamente Racing Destruction Set, fece la sua prima apparizione pochi anni fa, riscuotendo enormi consensi tra il pubblico di tutto il mondo.

Ma, si sa, a volte capita che molte persone, poco informate, sbadate o, semplicemente, "sommerse" di tantissimi programmi, si perdano le vere chicche per il proprio CBM64 ed ecco perche', in questa occasione, parleremo dello stupendo Racing Destruction Set.

Molti di noi, durante la fanciullezza, avranno senz'altro posseduto una di quelle piste per automobiline elettriche, divertendosi come matti a costruire e modificare i vari circuiti, lucidando e spazzolando a dovere i piccoli bolidi multicolore, per poi lanciarli in furibondi duelli con qualche amico.

La EGA, dunque, ha racchiuso l'intera confezione con le macchinine, i pezzi della pista e il set di attrezzi per improvvisarsi meccanici di formula uno, nelle due facciate di disco di Racing Destruction Set.

Questo incredibile programma, oltre a ricreare fedelmente quello che e' stato uno dei piu' amati giochi della nostra infanzia, aggiunge quel classico pizzico di "proibito" costituito dal fatto di poter distruggere e ammaccare, a piacimento, i vari bolidi durante le competizioni, senza timore di rovinare irrimediabilmente il gioco o, peggio, di venir "sgridati" dai genitori!!!

Data la complessita' e la completezza di questo gioco sara', pertanto, utile parlarne ampliamente.

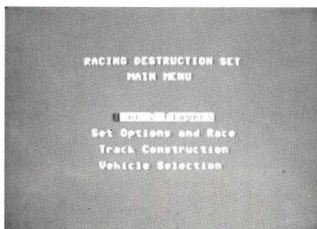
Innanzitutto, una volta caricato il programma, sullo schermo appare il primo dei numerosissimi menu' che organizzano l'intero gioco.

Abbiamo quindi la possibilita' di impostare una gara contro un avversario umano o contro il computer (1 or 2 players), definire i termini della gara e iniziare la corsa (Set option and race), modificare o costruire un circuito (Track Construction), e "truccare" o ricostruire di sana pianta la propria automobilina.

Quando si sceglie l'opzione per modificare le caratteristiche della gara si passa ad un sottomenu' in cui si imposta la difficolta' (normal, advanced o severe), la bravura del pilota controllato dal computer (novice, expert o pro), le regole della corsa (Racing o Destruction) e cambiare la forza di gravita' in virtu' della quale i vari automezzi possono compiere balzi piu' o meno spettacolari (Venus, Earth, Saturn, Uranus).

Ma la parte piu' interessante di questo programma consiste nelle varie opzioni per scegliere e modificare i mezzi da corsa e le varie piste.

Per quanto riguarda le ormai obsolete automobiline colorate la EGA ha inserito in questo programma la possibilita' di scelgiere tra ben 10 veicoli molto differenti l'uno dall'altro.

Abbiamo una veloce Can-am, una robusta jeep, l'insolita

GAMES REVIVAL

Lunar Rover degli astronauti, una classica motocicletta da cross, l'immancabile maggiolino (Baja Bug), un furgone (Pick Up), la Sting Ray (analoga alla Can-Am), una moto da corsa (Street Bike) e, per finire in bellezza, un vero prototipo di Indianapolis (Indy 500).

Tutti questi veicoli offrono prestazioni differenti in base alle loro singolari caratteristiche che variano relativamente al peso della vettura, alla sua resistenza agli urti, alla velocita', al tipo di gomme e alla tenuta di strada su terreni vari come, tratti ghiacciati, paludosi o asfaltati.

sistenza in questo tipo di competizione, con un coefficiente di Shock Strenght (resistenza agli urti) di 150 unita' contro i miseri e inadatti 35 della Indy 500.

Analogamente se si necessita di un mezzo molto veloce la vostra scelta puo' orientarsi verso la Sting Ray o la Indy 500 che possono raggiungere velocita' molto vicine ai 200 Km/h.

Ad ogni modo, un pilota attento ed esperto sapra' senz'altro valutare attentamente le caratteristiche delle varie vetture, cercando di sceglierne una che possa, anche minimamente, accomunare tutte le caratte-

Inoltre, e' possibile, una volta selezionata la vettura preferita, variare la cilindrata del motore che, nel caso limite della Sting Ray, risulta espandibile fino a 5000 cc!!

Se giocate con l'opzione Destructionmad per esempio, dovrete scegliere un mezzo adatto a sopportare urti, capitomboli e botte d'ogni genere, tenendo presente che la Lunar Rover, seppur molto lenta, offre la maggior re-

ristiche vincenti.

Inoltre e' possibile dotare la propria vettura di alcune armi molto utili per scoraggiare gli avversari e riuscire a vincere le competizioni piu' infuocate; a seconda della capienza di ogni prototipo si possono caricare potenti mine e alcuni galloni di olio (alla Spy Hunter), montando anche degli speciali paraurti e delle particolari corazzature sul telaio, onde evitare di

terminare bruscamente la gara alla prima mina sganciata dai mezzi avversari.

Infine,anche le gomme possono essere cambiate, in relazione al tipo di tracciato, scegliendo tra quelle lisce, quelle da cross e quelle da strada.

Nel menu' relativo alla selezione delle automobiline esiste anche l'opzione per salvare su disco le scelte effettuate, al fine di poter disporre immediatamente dello stesso mezzo anche nelle gare future, senza dover ripetere daccapo il procedimento di modifica.

Anche per quanto riguarda l'opzione che prevede la scelta del tracciato, Racing Destruction Set si rivela particolarmente originale e ben realizzato.

Si puo' infatti gareggiare su circuiti gia' pronti o costruire, pezzo per pezzo, ogni curva, ogni incrocio e ogni rettilineo, creando delle piste davvero da incubo!

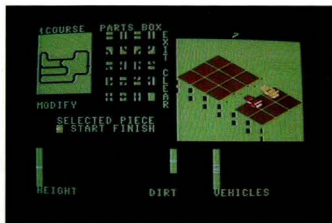
Pensate che, ad esempio,

si puo' scegliere tra 4 tipi di curve paraboliche, svariati tipi di sopraelevate e, dulcis in fundo, modificare alcuni tratti, ricoprendoli di una pericolosa lastra di ghiaccio o di un viscido manto paludoso, giusto per aggiungere un pizzico di divertimento in piu'.

Per ultimo, si possono impostare da 1 a 9 giri per ogni gara e scegliere il tipo di paesaggio ove ambientare la competizione, scegliendone uno tra Lunar, Abstract, Track e Motox.

La gara puo' dunque prendere il via e lo schermo viene suddiviso in due parti, poste orizzontalmente, in cui si possono seguire le evoluzioni di entrambe le vetture partecipanti.

Chi sta gia' pensando ad un gioco tipo Pitstop II si sbaglia di grosso in quanto, il tracciato e le vetture vengono realizzate tridimensionalmente attraverso ad una visione particolare di porzione del circuito.

Infatti, anche se la grafica di Racing Destruction Set non e' eccezionale, potrete vedere le varie autovetture, non piu' solo da dietro come accadeva in Pole Positione e Pitstop, ma da tutti i punti di osservazione, potendo assistere a veri capitomboli in 3D,molto realistici.

Insomma, una volta provato questo gioco della EGA; Pole Position e simili appaiono davvero obsoleti e superati da questo tipo di impostazione davvero innovativo e molto realistico.

C'e' quindi solo da rammaricarsi per tutti coloro che non posseggono un disk drive e che non possono provare questo divertentissimo videogame.

Se l'avete dimenticato, cercate di riscoprirlo, se non lo conoscete ancora, non dovete assolutamente perderlo!!

La Bandierina a scacchi e' pronta a dare il segnale di partenza, il rombo dei motori e' al massimo...pronti!?!

BATTLE CRUISER

S.S.I.

Disco

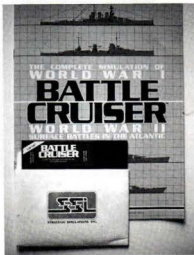
BATTLE CRUISER e' una simulazione tattica di combattimento navale fra le forze marinare dell'Asse e degli Alleati, ambientata nella Prima e nella Seconda Guerra Mondiale, il programma e' infatti su due facciate, su di un lato del disco e' registrata la parte che ha come ambientazione il periodo che va dal 1914 al 1919, sull'altro lato il periodo 1941-1945.

C'e' da precisare che per forze dell'Asse si intendono le marine dell'Italia e della Germania, mentre per forze Alleate si intendono le unita' inglesi e francesi.

Nel programma sono utilizzate diverse abbreviazioni per distinguere i vari tipi di nave:

BB = corazzata (battleship)
OBB = corazzata obsoleta, ormai superata dalle nuove tecnologie
BC, AC, CA, CL = vari tipi di incrociatori, differenti fra loro per l'armamento e per le corazze
CLAA = incrociatore adibito alla protezione antiaerea
DD = cacciatorpediniere
DE = cacciatorpediniere adibito alla scorta ai convogli
AK = trasporto

E' molto importante durante le varie fasi del gioco avere sempre ben presenti le caratteristiche di ogni nave e i vari rapporti sugli eventuali danni sofferti dalle squadre.

All'inizio del war game si

puo' scegliere fra i vari scenari possibili, al giocatore viene offerta la possibilita' di rivivere in prima persona battaglie navali veramente combattute nelle scorse guerre mondiali.

Se si decide di combattere nella I Guerra Mondiale si puo' scegliere fra:

FALKLAND ISLAND - 8 dicembre 1914:
il primo novembre 1914 la Admirald Graf Von Spee sconfigge con facilita' uno squadrone britannico composto da tre incrociatori sotto il comando dell'ammiraglio Cradock davanti alle coste del Sud America.
Una squadra britannica composta da due corazzate viene inviata alla ricerca della nave tedesca.

JUTLAND - 31 maggio 1916:
due squadre navali composte da diverse corazzate si confrontano dinnanzi alle acque norvegesi, dopo un primo combattimento durato parecchie ore, due corazzate della Royal Navy, la Queen Mary e l'Indefatigable, vengono affondate dalle corazzate germaniche.

DOGGER BANK - 24 gennaio 1915:
l'ammiraglio Von Hipper con tre incrociatori da battaglia e varie navi scorta prende il mare con l'ordine di intercettare e affondare tutte le navi mercantili britanniche avvistate. I britannici riescono ad intercettare e decodificare il dispaccio contenente gli ordini impartiti a Von Hipper.
Una flotta composta da sei incrociatori prende il mare con l'intento di distruggere le unita' tedesche.

Se invece doveste decidere di operare con navi piu' moderne e simili a quelle che solcano tuttora i nostri mari potete scegliere fra:

BATTLE OF CAPE TEULADA - 27 novembre 1940:
dopo aver affondato parte della flotta navale italiana davanti al porto di Taranto, le navi inglesi muovono alla

volta di Alessandria d'Egitto ed intercettano una squadra italiana composta dalla corazzata Vittorio Veneto e da sei incrociatori pesanti. Le navi vengono decimate dagli aerei della Ark Royal prima di riuscire a entrare in contatto con le navi britanniche.

BISMARK - 24 maggio 1941:
la corazzata tedesca Bismark e l'incrociatore Prinz Eugen salpano dalla Norvegia e cercano di entrare nell'Atlantico. Varie squadre inglesi cercano di intercettare le unita' germaniche. In un primo scontro gli inglesi perdono l'incrociatore pesante Hood, orgoglio della marina britannica. Solo dopo molti scontri riescono ad affondare la Bismark mentre il Prinz Eugen riesce a sganciarsi ed a riparare in acque amiche.

CHANNEL DASH - 12 febbraio 1942
dopo l'affondamento della Bismark la Prinz Eugen ritorna nel porto francese di Cherbourg dove si unisce agli incrociatori Gneisenau s Scharnhorst. Dopo essere stata danneggiata da diversi bombardamenti tenta di ritornare in Germania. Grazie a diversi errori commessi dai comandanti britannici riesce a far perdere le proprie tracce alle navi che l'attendono all'imbocco del Canale della Manica.

BATTLE OF SIRTE - 22 Marzo 1942:
nel marzo del 1942 gli inglesi tentano di far giungere un convoglio di rifornimenti a Malta, per rompere l'assedio a cui e' sottoposta l'isola. Le navi inglesi scortate da cinque incrociatori leggeri e da numerosi cacciatorpedinieri riescono a sfuggire alle unita' italiane che li aspettano davanti alle coste maltesi.

Come vedete si possono rivivere tutte le battaglie piu' importanti degli ultimi decenni.

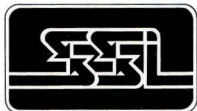
Una volta scelto lo scenario delle vostre gesta rimarrete stupefatti dalle svariate possibilita' offerte dal programma.

Dopo aver attentamente scrutato e studiato la mappa, inizierete ad impartire gli ordini alle navi da voi comandate, dovrete stabilire la rotta delle varie squadre e la velocita' delle singole imbarcazioni.

Dovrete mandare navi a perlustrare le varie aree e aspettare che sui radar compaiano le squadre avversarie.

Una volta avvistate le unita' nemiche inizia la parte piu' affascinante: quella del combattimento, dovrete decidere su che navi concentrare il fuoco e, se necessario, come difendervi dagli attacchi dell'aviazione nemica.

Dovrete prestare molta attenzione ai danni subiti dalle varie unita' e ritirarle dalla zona del combattimento se sono danneggiate, per usarle se necessario in un secondo tempo.

La complessita' del gioco e la grande varieta' di comandi e le svariate situazioni che vi si possono presentare fanno di questo war game della Strategic Simulation Inc. un ottimo programma, anche se la grafica non e' entusiasmante, ma questa e' una simulazione dedicata a quel nugolo di patiti dei board games, ai quali poco importa delle qualita' grafiche di un programma, ma ritengono piu' importante la possibilita' di simulare completamente la realta',cosa questa che riesce con successo con BATTLE CRUISER.

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

L'AFFAIRE VERA CRUZ

INFOGRAMES

Disco

Siete appena stati promossi ad investigatore capo della squadra omicidi della sezione della Surete' de Saint Etienne nella Loira.

Non appena vi siete seduti alla vostra scrivania, il telefono rosso squilla: il caso e' urgentissimo, la vostra presenza e' indispensabile, si tratta dell'affare Vera Cruz.

Una ragazza e' stata trovata senza vita in uno degli appartamentini del Residence Forest e il custode che l'ha scoperta pensa si tratti di un caso di suicidio.

Il vostro caso, dunque, inizia sul luogo del delitto, con un cadavere, una pistola sul pavimento, qualche effetto personale della vittima, disseminato qua e la' per l'appartamento e una pesante atmosfera del fitto mistero.

Per risolvere la vicenda, dovrete utilizzare ogni strumento messovi a disposizione, a partire da un'indispensabile macchina fotografica con la quale dovrete raccogliere delle istantanee di ogni persona, oggetto o locazione che riterrete interessante.

Questa adventure della Infogrames, quindi, si basa su una tecnica di gioco alquanto insolita e decisamente originale rispetto alle passate avventure a cui sarete senz'altro abituati e, si avvicina piu' ad un tipico Murder by the Dozens o Baker Street, piuttosto che ad un comunissimo Dallas Quest o Spiderman.

Muovendovi per ogni locazione di gioco, impartendo i vari comandi con la tastiera e con il joystick, dovrete raccogliere indizi e prove, al fine di scoprire se si tratta davvero di un semplice caso di suicidio o se c'e' sotto qualcosa di piu' complicato e misterioso (c'e' bisogno di dirlo?!).

Per risolvere il gioco, pero', sara' necessario documentare e provare concretamente i vostri sospetti e le conclusioni cui sarete arrivati, al fine di dimostrarvi abilissimi investigatori e indiscussi segugi del computer!

Si parte, lo ribadisco, dalla scena del delitto e, dopo aver fotografato ogni particolare, senza toccare nulla, dovrete annotare su un blocco note ogni indizio e ogni interssante osservazione del luogo.

Premendo F1 si "ritorna" alla centrale di polizia di Saint Etienne dove potrete trascrivere sul taccuino computerizzato che occupa meta' dell'intera schermata di gioco, tutte le vostre osservazioni.

Alla centrale e' anche in funzione un sofisticato computer/terminale che puo' agevolare enormemente il vostro lavoro di detective, potendo valutare, catalogare e comparare le prove e gli indizi raccolti e anche mettervi in contatto con i distaccamenti della Surete' in tutta la Francia, raccogliendo eventuali informazioni altrimenti impossibili da ottenere.

In pratica si tratta di un incarico decisamente sedentario in quanto, proprio per evitare sprechi di tempo, non si dovranno visitare personalmente tutte le locazioni di gioco inerenti all'affare Vera Cruz ma, bensi' richiedere ai vari distaccamenti e al computer stesso tutte le informazioni che la Surete' gia' possiede.

Queste ultime sono moltissime e permettono la risoluzione del caso ma, solo il vostro ingegno e la vostra indiscussa stoffa di Hercule Poirot, potra' comporle in un mosaico che rivelera' ogni singolo aspetto di questa misteriosa vicenda.

A differenza delle altre avventure, in Vera Cruz non ci si basa su un vocabolario, piu' o meno ricco e completo ma, su una corposa serie di comandi impartibili attraverso i vari menu' di gioco, giostrando i propri movimenti e le proprie azioni esclusivamente attraverso le opzioni di gioco offerte dal computer della Surete'.

Lo ripeto, e' un'avventura decisamente "misteriosa" e non solo per quanto riguarda la trama, e sono sicuro che tutti gli appassionati di questo genere potranno sperimentare una dismensione di gioco davvero innovativa e senz'altro molto stimolante.

La grafica e' molto buona e descrive, soprattutto per quanto riguarda la scena del delitto, ogni piu' piccolo particolare, sostituendosi egregiamente "all'occhio" del detective.

Insomma, se siete stanchi di impugnare spade incantate, combattere draghi sputafuoco e "vivere" con elfi, fate, gnomi e stregoni, l'Affaire Vera Cruz fa davvero per voi.

Buona caccia!!!

MASTER OF THE UNIVERSE

US GOLD

Disco/Nastro

He Maaaaan!!! Chi non conosce questo mitico e forzutissimo eroe della serie Cartoons americani Master of the Universe?

Noi siamo stati cresciuti con i simpatici e bonaccioni personaggi di Walt Disney e i nostri figli e le nuove generazioni, ormai "rovinate" dai belligeranti Ufo Robot & Co. hanno eletto come loro beniamino prediletto un muscoloso e discutibile personaggio piu' simile allo stereotipo del "macho" piuttosto cha a Topolino o Paperino.

Dopo l'enorme successo,riscosso in tutto il mondo da questa nuova serie di cartoni animati, il mondo dei fumetti, del cinema e della letteratura per ragazzi e' stato letteralmente invaso dai Signori dell'Universo (Master of...) che hanno condizionato notevolmente l'industria del giocattolo e, in quest'occasione, quella del videogioco.

Dopo gadgets colorati, adesivi, pupazzetti di plastica e mille altre suppellettili dedicate, non poteva mancare il "Master of the Universe" computerizzato.

La Us Gold, quindi, dal canto suo ha pensato bene di sfruttare questi beniamini dei giovanissimi per produrre sia un videogioco che una adventure.

E in quest'articolo dell'adventure si parla.

Il malvagio Skeletor,bruttone e cattivo di turno (con tanto di maschera scarnificata a mo' di teschio ghignante)come unico scopo della sua vita, ambisce ad impadronirsi dell'intero regno di Eternia per assumere poteri inconstrastati e soggiogare alla sua tirannia l'intera popolazione.

A questo proposito, con l'aiuto della magia nera, egli si e' creato un possente esercito di giganteschi guerrieri capaci di contrastare qualsiasi avversario, rigenerarsi dopo essere stati colpiti e, udite udite,in grado di aprirsi un varco anche nelle numerose catene montane presenti nella terra di Eternia.

Controllati da una sonda telepatica, messa a punto da Skeletor, questi incredibili mostri (detti Rockbinders) si sono gia' messi all'opera per scavare un lungo tunnel sotterraneo che, dal covo dei malvagi di turno (Shadowland), porta direttamente nel regno di Eternia dove, fra poco, si scatenera' una battaglia cruenta.

Il principe di Eternia, quindi, deve impugnare le armi contro l'orda dei malvagi invasori e difendere le sorti del suo regno.

Il principe Adam, alias He Man, e, ovviamente, impersonificato dal giocatore che, sfruttando l'immane possanza fisica di Adam, derivatagli da una magica trasformazione alla Hulk, deve vagare per le contrade di Eternia cercando di eliminare ogni tipo di minaccia.

Il vocabolario di questa adventure si rivela molto valido e ben strutturato ed e' inoltre, in grado di interpretare comandi anche separati dalla virgola o da un punto.

Cio' costituisce una particolarita' molto interessante in questa avventura che potrebbe essere, erroneamente, giudicata al pari

delle passate produzioni di Scott Adams (cfr. Spiderman, Hulk, Pirate Adventure,ecc.)

La grafica e' molto buona e riesce a definire egregiamente le oltre 100 differenti locazioni di gioco che ricreano, nel vostro computer, l'intero regno di Eternia.

Molto importante, e decisamente innovativa, e' la possibilita' di continuare il gioco anche quando si rimane uccisi da qualche nemico impegnato in combattimento.

Digitando il comando "BOM" (Back One Move) si puo' tornare indietro di una mossa, resuscitando e potendo evitare di compiere l'azione sbagliata che ha causato la morte del Principe Adam.

Il comando BOM puo' essere impartito anche quando si ricarica un gioco gia' iniziato e precedentemente salvato, potendo ottenere cosi' una mossa in piu'.

Nel complesso bisogna dire che la Us Gold nonostante

non vanti molta esperienza nel campo delle Adventure, ha fatto un buon lavoro, evitando di appiccicare un titolo famoso ed altisonante ad un qualunque programma, magari un po' insipido e poco interessante.

Anche se non siete appassionati cultori delle clamorose gesta di He Man, di certo apprezzerete questa ennesima avventura computerizzata che puo' tranquillamente reggere il confronto con le varie realizzazioni della Infocom e della Level 9, a cui sarete senz'altro abituati.

Oliatevi i bicipiti e, soprattutto, l'immaginazione e il vostro acume e lanciatevi in questa coinvolgente novella di fantasy computerizzata.

La forza sia con voi!!

SURGEON

ISM Inc.

Disco

"Da grande voglio fare il dottore!! No, da grande ti comprerai un Amiga e giocherai a Surgeon!!

Questo non e' il sottotitolo di Surgeon per Amiga, della ISM Inc., ma potrebbe tranquillamente esserlo.

Si tratta, infatti, di una eccezionale simulazione di un'operazione (a cuore aperto o giu' di li') chirurgica in cui, al posto del classico bisturi, si adopera l'ormai onnipresente mouse.

Surgeon (chirurgo cioe') e' un gioco davvero innovativo e decisamente originale in quanto, oltre a sfruttare un tema davvero insolito, unisce all'aspetto ricreativo una dimensione educativa da non sottovalutare, ricreando molto fedelmente ogni singolo particolare di una vera operazione chirurgica.

Forse qualcuno di voi (i piu' vecchi probabilmente) ricordera' il passato videogioco in cartuccia per Intellivision, Micro Surgeon Imagic in cui, basandosi su una grafica a dir poco scarna e molto limitata, si poteva esplorare l'intero corpo umano, distruggendo i vari parassiti e i germi qui presenti.

Surgeon non e' niente di tutto questo pero', e anche se non permette di esplorare l'intero corpo, limitando l'intervento chirurgico al solo addome, non si puo' davvero fare un paragone tra l'incredibile realismo di questo prodotto della ISM Inc., e la' dichiarata atmosfera videogiochiastica del passato successo della Imagic.

Grazie alla grafica eccezionale e alla numerosa serie di pozioni disponibili, questo Surgeon riesce infatti ad imporsi come ottimo programma didattico/ricreativo che, al momento, non vanta alcun rivale o concorrente.

Il vostro paziente, il malcapitato (!)Signor Jones, si trova dunque sul tavolo operatorio per via di un aneurisma che gli blocca l'arteria aorta.

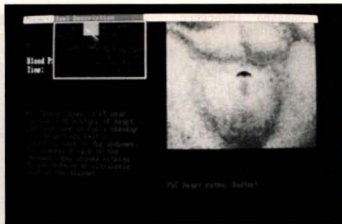
Dopo aver effettuato numerosi esami, infatti, siete giunti alla conclusione che, ritardare ulteriormente l'intervento chirurgico, potrebbe compromettere seriamente le condizioni di salute del povero Signor Jones, facendogli rischiare l'indesiderato trapasso.

A questo punto, utilizzando il menu' a scomparsa, manovrato dal mouse, dovrete innanzitutto indossare i guanti da chirurgo, disinfettare l'area prescelta per l'operazione, stendere il telo chirurgico, somministrare al paziente una buona dose di antibiotici, onde prevenire infezioni, e, finalmente, incidere il ventre del povero Jones col vostro scintillante bisturi.

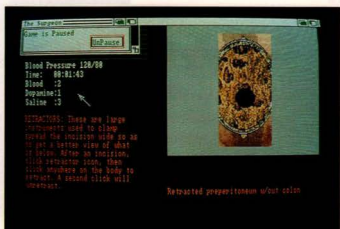
L'intero svolgimento dell'operazione e' condizionato da un limite di tempo e dalla vostra abilita', in quanto non si possono assolutamente compiere errori o sviste di vario genere, pena la morte del vostro paziente.

In un certo senso Surgeon e' un gioco frenetico e un tantino caotico, almeno nelle prime partite, in quanto dovrete agire il piu' rapidamente possibile, cercando di evitare inutili sprechi di tempo, tagliando, operando e ricucendo lo sfortunato malato, senza lasciare nulla al caso.

I principali ostacoli che si possono incontrare, durante l'intervento, sono innanzitutto le numerose e pericolosissime infezioni che possono aver luogo al momento delle varie incisioni e delle manipolazioni che avvengono all'interno del corpo del paziente, le emorra-

gie che possono insorgere quando si recidono i vasi sanguigni e, sempre in tema di infezioni, la contaminazione di tutte le regioni del corpo, interessate dall'operazione, a causa del taglio di alcune parti degli intestini, ricchi di germi e batteri.

Per uscire vittoriosi dalla vostra sala operatoria computerizzata, percio', sara' indispensabile consultare attentamente il manuale di istruzioni di Surgeon (non troppo corposo, non vi preoccupate!), prendendo la necessaria confidenza non solo con i numerosi "attrezzi del mestiere" ma anche con i vari tipi di medicamenti che si possono somministrare al paziente in caso di emergenza e con le varie modalita' e procedure di intervento chiaramente descritte nella piccola "bibbia" del chirurgo, fornita unitamente alle istruzioni.

Qualora non riusciste a portare a termine l'operazione, magari dimenticando il classico bisturi all'interno della "panza" del Signor Jones, quest'ultimo passera' a miglior vita producendo un terribile ed agghiacciante urlo, che servira' davvero a farvi meditare sui vostri errori e, probabilmente, a farvi ritornare ai cari Marble Madness e simili, evitando di uccidere altri malcapitati Signor Jones.

Siete pronti? Maschera, bisturi, pinze e forcipi vi attendono ma, cercate di non farvi affibbiare dal computer la scomoda etichetta di macellai incompetenti, non vi pare?!!

SIMBAD AND THE THRONE OF FALCON

Mindscape-Cinemaware

Disco

Ta,taaaaaaaaaa! Terzo episodio della serie Cinemaware! Nuove emozioni e nuove avventure vi aspettano sui vostri monitor "panoramici" Amiga, trasformati appositamente in veri e propri schermi cinematografici.

Dopo Defenders of the Crown e S.D.I., dunque, la saga cinematografica dei piu' belli e rivoluzionari videogiochi mai prodotti, sta per travolgere tutti i possessori di un personal computer Amiga.

Ma, eccovi la trama.

Dunque, dunque, siamo in oriente e nella magica citta' di Damaron dove il califfo sta per morire, da tempo affetto da una grave malattia che i medici e gli stregoni di corte non riescono a curare.

Sylphani, la figlia del califfo, come ogni mattina sta recandosi nelle stanze del padre, per portargli una parola di conforto al suo capezzale ma, qui giunta ella assiste ad una terribile magia che, tutta ad un tratto, tramuta il califfo in un falcone, imprigionandolo in questa forma animale.

Sgomento e disperazione a nulla servono e l'inaspettata atmosfera di incredulo stupore si propaga dalla corte del califfo fino ad ogni piu' remoto angolo del suo regno, facendo piombare nell'anarchia totale l'intera popolazione.

Non vi e' piu' il reggente, il falcone e' volato via, il popolo minaccia di insorgere e la principessa Sylphani manda i suoi messaggeri a chiedere l'aiuto del mitico eroe senza macchia e senza paura Simbad.

Quest'ultimo dovra', ancora una volta, prestare i suoi servigi alla corte del califfo, cercando di scoprire la natura del terribile incantesimo, spezzarlo, trovare ed eliminare i responsabili e, nel frattempo, vigilare sull'incolumita' della principessa Sylphani e del principe Damaron.

Indovinate chi vestira' i panni di Simbad in questa incredibile avventura!!!

No, anche se avete indovinato la bambolina premio non vi spetta, e' troppo facile!

Presa la spada, messo il turbante?! Bene, lanciamoci in questa missione da mille e una notte.

Innanzitutto vale la pena mettere in evidenza che questa terza produzione Cinema-

ware poco ha a che fare con la tipica impostazione delle prime due.

Infatti, a prescindere dal fatto che, giocare senza istruzioni e' cosa pressoche' impossibile, Simbad and the Throne of Falcon e' strutturato molto diversamente in quanto ad ogni partita le difficolta', gli imprevisti, i personaggi e la stessa trama possono variare notevolmente, giostrando su una infinita' di immagini, schermate e menu', mai visti in Defenders of the Crown e S.D.I.

Ci si stupisce, infatti, dell'incredibile molteplicita' di sfaccettature di questo gioco e chi avra' gia' risolto in poco tempo i primi due videogame di questa

serie, incontrera' moltissime difficolta' e problemi per poter fare altrettanto con questo Simbad computerizzato.

Per finire il gioco, inoltre, si deve cercare di portare a termine la missione, ma anche raggiungere un determinato punteggio, piu' alto possibile, realizzato da diverse percentuali di avventura giocata, che vanno dall'1 al 100%.

Anche il fattore tempo assume un'importanza basilare in quanto, una onnipresente clessidra,posta sulle schermate dei menu', scandisce inesorabilmente i minuti che trascorrono, limitando il lasso di tempo entro il quale sara' possibile spezzare l'incantesimo del califfo/falcone, potendo evitare che quest'ultimo ne rimanga vittima per l'eternita'.

I primi due successi Cinemaware sono quindi da considerare come classici "programmi pilota" che hanno preceduto la presentazione della loro espressione massima che, appunto, inizia con Simbad and the Throne of Falcon.

Ci si sposta, dunque, con navi, armate e piccoli manipoli di fidati guerrieri, giostrando l'intero svolgimento della vicenda su atmosfere arcade, su dimensioni adventure e anche su un pizzico di tecnica tipicamente War game per quanto riguarda l'aspetto strategico del gioco.

L'intero microcosmo che

racchiude l'avventura e' popolato da moltissimi tipi di creature come, idoli di pietra che si animano improvvisamente, guerrieri fantasma, mostri da fiaba, presenze infernali e mille altri personaggi che dovrete imparare

a conoscere e affrontare, onde evitare di terminare bruscamente il gioco, una volta incapaci di difendervi dalle loro "grinfie"!

Si puo' eplorare un'infinita' di locazioni di gioco, dialogare con molti personaggi, chiedendo informazioni e barattando i loro servigi con oggetti e preziosi gioielli di cui abbisognano, combattere infuocati duelli con terribili guerrieri e vagare senza meta per tutto il regno del califfo, cercando in ogni dove, per scoprire un indizio o una trac-

cia utile per risolvere il fitto mistero che circonda l'incantesimo del falcone.

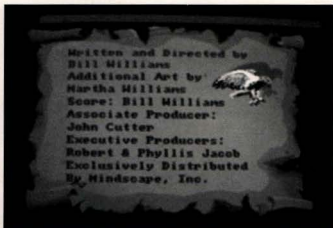
Anche l'aspetto strategico e tattico della vostra missione non dev'essere trascurato e un po' come in Defenders of the Crown, sara' utile equipaggiarsi, costituire un cospicuo esercito, una valente ciurma di esperti navigatori per la propria veloce imbarcazione, il Sabaralus, e rifornirsi, di volta in volta, nei vari centri di approvigionamento (in tutto sono sei) posti in ogni regione del Regno del Califfo.

Insomma, tutti i piu' esigenti videogiocatori troveranno davvero pane per i loro denti e anche chi di giochi se ne intende poco non potra' non restare affascinato dall'incredibile realismo e dall'infinito coinvolgimento offerto da questo programma.

Tutto cio' anche grazie alla superlativa grafica che ricrea in maniera egregia ogni aspetto di questo gioco, rendendo incredibilmente gia' obsoleti e superati i precedenti successi di questa serie di videogame.

Non vi dico altro; tutti coloro che posseggono un pizzico di conoscenza delle infinite capacita' dei propri Amiga sanno che i giochi Cinemaware parlano di se' e non necessitano di particolari presentazioni.

Spegnete le luci, alzate quanto basta il volume del vostro monitor, procuratevi un sacchetto di patatine ed una bibita (anche se di tempo per rifocillarvi non ne avrete molto!) e godetevi questo nuovissimo "film computerizzato": i protagonisti siete voi!!!

CT

UNINVITED

Mindscape Icom

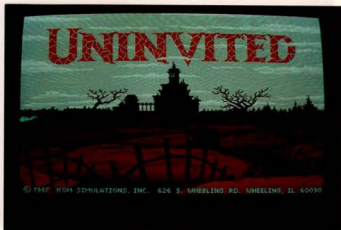
Disco

Dopo l'originalissimo e divertente Deja Vu, la Mindscape sfrutta per la seconda volta questo innovativo tipo di adventure per Amiga, offrendo a tutti gli appassionati questo Uninvited.

Si tratta, lo diciamo per chi e' digiuno fi questo genere di avventure computerizzate, un tipo di programma che permette di intervenire nel gioco e di dialogare con il computer utilizzando esclusivamente il mouse, senza operare da tastiera come, del resto, le varie Infocom e Level 9 ci hanno abituati.

E' proprio il caso di tirare il classico sospiro di sollievo, data l'estrema complessita' di questo nuovo stereotipo di adventure, dover gestire le proprie azioni da tastiera, si sarebbe rivelato un compito molto arduo e senz'altro molto pesante.

L'intera storia, infatti, e' articolata su un limitatissimo vocabolario (7 verbi) e, come gia' accadeva in Deja Vu, per muoversi, raccogliere e utilizzare vari oggetti presenti nelle diverse locazioni di gioco, e' sufficiente muovere il fido mouse, evitando tediose consultazioni di vocabolari.

Ma veniamo alla trama di Uninvited. Vi trovate in una sperduta landa, forse della Transilvania o giu' di li', dopo un grave incidente stradale a cui siete sopravvissuti per miracolo.

Chiusi nell'abitacolo della vostra auto, mentre all'esterno infuria un tremendo temporale, dovete, nel giro di poche mosse, abbandonare questo temporaneo rifugio, prima che la benzina rimasta nel serbatoio prenda fuoco facendo esplodere la vostra autovettura.

A complicare ulteriormente le cose, il vostro fratellino (chi sta pensando a Labirynt se lo scordi!) e' scomparso dal sedile di fianco al vostro e quindi, invece di rimanere buoni, buoni ad aspettare il soccorso stradale, dovrete avventurarvi per le terre ostili che vi circondano, al fine di recuperare il vostro giovane compagno di viaggio.

Ma...colpo di scena! Dopo pochi passi, dalla fitta boscaglia che stringe in una morsa la radura dove e' avvenuto l'incidente stradale, compare davanti a voi una misteriosa e tenebrosa villa abbandonata, inevitabile dimora di fantasmi, spettri e creature scaturite direttamente dalle leggende popolari della regione in cui vi trovate.

Non c'e' nulla da fare, il fratellino va recuperato se cio' comporta un'esplorazione della costruzione sopracitata, sara' meglio armarsi di buona volonta' e tirar fuori il "fegato" di intrepidi avventurieri, guadagnando al piu' presto l'arruginito ed imponente portone d'entrata.

Di fronte alla porta d'ingresso, c'e' una cassetta delle lettere e, datemi retta, aprirla e osservarne il contenuto potra' rivelarsi molto utile per poter iniziare nel migliore dei modi questa ennesima avventura computerizzata.

Una volta entrati nella tetra magione, una forza misteriosa fara' schiantare il portone alle vostre spalle, privandovi di un'eventuale via di uscita e obbligandovi

irrimediabilmente a proseguire la vostra esplorazione.

Ovunque, per le piu' di 70 locazioni, sono disseminati oggetti e suppellettili varie che sono in stretta relazione con le tenebrose scienze occulte e con il mondo della magia nera, come i vari pentacoli, amuleti e simboli magici che compaiono un po' dappertutto.

Per contrastare, dunque, la minaccia dei vari spettri assettati di sangue (il vostro ovviamente) e delle numerose e imprevedibili diaboliche creature che albergano negli oscuri meandri della villa, dovrete improvvisarvi stregoni ed esperti conoscitori delle piu' oscure pratiche magiche, formulando incantesimi e preparando speciali intrugli, capaci di opporsi alle forze del male.

La misteriosa villa, inoltre, nasconde terribili segreti e numerose insidie, fra le quali una decrepita cella, dalla quale, di tanto in tanto fa capolino un mostruoso zombie , che regge in una mano la propria testa recisa da un'ascia.

Ogniqualtanto fa capolino dagli abbandonati corridoi della villa uno strano fantasma, vestito da donna, che sotto l'impenetrabile veletta nera, nasconde un orrendo ghigno che potrete vedere molte volte prima di scoprire lo spray "ammazzafantasmi" indispensabile per evitare di finire tra le sgrinfie della spettrale donzella!

Insomma, in Uninvited l'atmosfera di brivido e di mistero non manca di certo e i numerosi e realistici effetti sonori contribuiscono

a rendere l'intera adventure davvero irrinunciabile e molto divertente.

La grafica e' decisamente ottima e realizza in maniera egregia l'aspetto piu' importante ed immediato di Uninvited.

Il divertimento e' assicurato, se cercate una buona avventura, magari piu' gestibile ed apprezzabile dei vari The Pawn, Uninvited fa davvero per voi.

Guardatevi le spalle e state attenti ai ferocissimi lupi che fanno la guardia alla chiesetta diroccata, che si erge nelle vicinanze della casa dei fantasmi...in bocca allo spettro!!

SILENT SERVICE

MicroProse Software Inc.

Disco

Silent Service e' un programma gia' conosciuto da tutti i possessori di un C64, e' la simulazione in tempo reale di un sommergibile.

Il programma permette agli utenti di rivivere le gesta compiute da alcuni capitani americani durante la Seconda Guerra Mondiale nei mari del sud-est asiatico.

Il sottomarino e' un'unita' navale che puo' operare sia in superficie sia in completa immersione, a tale scopo il sommergibile ha la possibilita' di annullare la propria riserva di spinta che, caratterizza la galleggiabilita' di ogni nave di superficie, allagando una serie di compartimenti e di casse stagne distribuiti lungo lo scafo in luoghi idonei.

Al momento dell'immersione tali scomparti vengono svuotati mediante l'immissione di aria compressa ad alta pressione.

In immersione l'assetto longitudinale del battello viene assicurato, staticamente, dosando opportunamente la quantita' d'acqua contenuta in due casse d'assetto sistemate una a poppa ed una a prora e dinamicamente, mediante l'azione combinata dei timoni di profondita' sistemati alle due estremita' dell'unita'.

Lo scafo del sommergibile, oltre ad essere molto robusto per resistere alle fortissime pressioni che si hanno in profondita', deve avere forme tali da garantire buone qualita' nautiche sia in superficie sia in immersione.

L'apparato propulsivo e' costituito da motori elettrici alimentato da accumulatori (e quindi con limitata autonomia), impiegati durante l'immersione, e da motori diesel i quali per la loro necessita' di aria comburente, possono essere usati solo in superficie.

L'armamento del sottomarino e' costituito principalmente da siluri.

Per la ricerca e la condotta della navigazione vengono usati il periscopio ed apparecchiature idrofoniche ed ecogoniometriche.

Ora che conoscete bene il mezzo in dotazione potete imbarcarvi ed iniziare un corso di perfezionamento per apprendere tutti i segreti della nave e della navigazione.

Il programma puo' essere gestito completamente con il mouse, anche se in alcuni casi e' piu' veloce l'utilizzo della tastiera ed in particolare dei tasti funzione che permettono di muoversi da un locale all'altro del sommergibile.

I comandi sono rimasti gli stessi della versione per COMMODORE 64 anche se qui con l'ausilio del mouse si puo' comandare la nave nella sua completezza, cosi' facendo non e' piu' indispensabile ricordarsi tutti i tasti che attivano le varie funzioni come: l'immersione, il lancio di siluti ecc.ecc.

La grafica e' molto migliorata rispetto alla versione per C 64, il risultato ottenuto e' veramente eccezionale.

All'inizio del programma si puo' scegliere se ricombattere scontri gia' avvenuti nella scorsa guerra mondiale o iniziare una vera e propria missione nelle acque infestate dai cacciatorpedinieri giapponesi, se optate per quest'ultima opzione vi verra' chiesto di identificare con l'ausilio del manuale la siluette di un cacciatorpediniere giapponese, se sbagliate venite rimandati al corso di perfezionamento e vi trovate ad affrontare quattro indifese navi di trasporto nemiche.

Se invece rispondete correttamente vi si presenta la mappa della zona nella quale siete destinati ad operare e iniziate a pattugliare i mari giapponesi.

Durante le varie fasi del combattimento e della navigazione e' opportuno avere sempre presente lo stato della nave controllare lo stato delle eventuali riparazioni in corso.

Durante uno scontro con le navi nipponiche bisogna ricordarsi di dare tempo agli uomini addetti ai siluri di ricaricare i tubi di lancio, e' veramente disdicevole cercare di silurare un caccia nemico con i lanciasiluri vuoti!!!

Ora non ci resta che augurarvi buona navigazione..... e sfidarvi ad emulare la gesta dei lupi di mare americani o dei piu' nostrani esperti di simulazione della redazione che sono riusciti ad affondare 100.000 tonnellate di naviglio del sol levante in una sola missione!!
Buona fortuna.

per informazioni e vendita:
DOMUS HARDWARE & SOFTWARE S.R.L.
Milano Tel.02/6705774–6706384

INFORMAZIONI TECNICHE

STAMPANTI A MATRICE DI PUNTI

CITIZEN LSP-10 120/25 cps

Prestazioni Eccezionali
Qualita' e prestazioni superbe
Linea Elegante

La stampante di precisione a matrice di punti LSP-10 porta nell'ambiente di lavoro lo stile, l'eleganza e l'attenzione al dettaglio che hanno portato alla Citizen il premio 'G' MARK DESIGN AWARD 1985 per la stupenda gamma di stampanti della serie MSP.
La LSP-10 con le sue prestazioni eccezionali, supportate da una garanzia, unica nel suo genere, di due anni, ne fanno uno strumento indispensabile per qualsiasi utilizzatore di Personal Computers.

Stampa veloce: 120 cps
Qualita' Corrispondenza NLQ: 25 cps
Compatibilita' Totale con IBM* ed Epson**.
Interfaccia computer con cartuccia ad innesto.
Alimentazione a trattore ed a frizione di serie.
Supporto opzionale per Alimentazione Carta dalla parte inferiore.
Alimentatore opzionale per fogli singoli.
Stampa con Spaziatura Proporzionale.
Set di caratteri downloadable

CITIZEN LSP-10

ON LINE

2 ANNI DI GARANZIA COMPLETA

LE VOCI DI IERI

di Dave Dawn

II puntata

Fedele all'imperatore, Kane, abbandonato il progetto di andarsene da Eibon, aveva guidato i suoi uomini attraverso la giungla tropicale di Eibon, per spingersi fino ai confini degli insediamenti nemici.

Ma la folta e rigogliosa vegetazione di Eibon, oltre ad opporre la lussureggiante e impenetrabile flora della zona equatoriale, riservo' alla legione di eploratori una brutta sorpresa.

Da ogni dove, infatti, sbucarono creature a dir poco mostruose che, vivendo in perfetta simbiosi e mimetizzazione con la giungla, non erano state mai scoperte.

La Legione venne, infatti, decimata dalle letali punture di pericolosissime e orribili creature simili ad un incrocio tra enormi zanzare e viscide migali, dotate di piu' di otto acuminate zanne.

Quel maledetto testacalda di Willard, luogotenente di Kane, si era anche messo a fare l'eroe, chiedendo il permesso di guidare una propria pattuglia ai margini della foresta per tentare di aggirarne le innumerevoli insidie; di lui non si seppe piu' nulla e con Willard se ne andarono i piu' esperti guerrieri della legione di Kane.

Questo, rimasto con meno di 20 uomini, rimase intrappolato nell'intricatissimo labirinto di liane, alberi giganteschi e infide zone paludose, cercando senza successo di comunicare con il campo base all'inizio della giungla.

In questa occasione Steel, Mauler e Scott diedero il meglio di loro stessi ma, sopravvissuta per qualche giorno ancora, la Legione Sakhara dovette affrontare i veri e incontrastati signori della giungla di Eibon.

Esseri meta' uomini e meta' aracnidi attaccarono il gruppo di marines, decimandone la gran parte e catturando Steel e Scott, mentre Kane riusciva a sfuggire loro, riducendo ad un ammasso di ferraglia fusa il suo inseparabile fucile laser ad impulsi.

Non pote' far nulla per i suoi compagni e, ferito e intossicato dalle punture dei mostruosi uomini-ragno, Kane perse i sensi in una radura, dopo aver percorso piu' di 10 chilometri per allontanarsi dalla zona dell'agguato.

Un mezzo di soccorso lo recupero' dopo tre giorni, trovandolo ormai in fin di vita e completamente esausto.

E cosi', dopo alcuni lunghi mesi di degenza per guarire dal letale veleno assunto dai nemici della giungla, Kane si risveglio' su Darkos, finalmente al sicuro.

Ben presto venne informato che numerose bombe incendiarie erano state sganciate sulla giungla di Eibon al fine di sterminare completamente gli immondi esseri che vi albergavano ma, in tutta questa caotica ed inaspettata vicenda a Kane rimase un terribile quesito, un dubbio sconvolgente.

Poco prima di sfuggire alla morsa degli uomini ragni, denominati poi E.N.S. di classe Alpha (Entita' Nemica Sconosciuta), Kane aveva scorto, fra l'impenetrabile vegetazione tropicale, cio' che egli aveva, forse erroneamente, classificato come una antenna orientabile a corto raggio simile a quelle usate nelle guerre di colonizzazione.

Dato che, a quanto ne sapeva lui, nessun umano aveva mai messo piede su Eibon e nessuna installazione o sonda robotizzata vi era stata mai inviata, cio' che aveva potuto sfuggire al suo rapido, ma infallibile sguardo, rimaneva un mistero irrisolubile.

A nulla comunque erano valse le sue richieste per ritornare su Eibon, dotato di una guarnigione attrezzata per combattere gli ENS Alpha, al fine di sincerarsi della sfortunata fine dei suoi inseparabili compagni e anche per eliminare i mostri sopravvissuti al bombardamento.

Il lungo traliccio scorto da Kane nella giungla, era senz'altro un'antenna e, a peggiorare i sospetti, sul terreno egli aveva visto, in quegli attimi di infuocata battaglia, alcuni bossoli arrugginiti e quasi totalmente sepolti, di indiscutibile fabbricazione umana.

Kane aveva anche chiesto udienza all'imperatore ma quest'ultimo, in procinto di scatenare una vera e propria offensiva militare ai danni dei sempre piu' agguerriti Antracos, si era reso irreperibile, dando ordine di "spedire" Kane su Drexxel, per riposarsi e intraprendere altri "importanti" incarichi.

Missione terminata, esito negativo, un solo, praticamente indesiderabile, sopravvissuto.

Tutto questo apparteneva al presente di Kane e realizzava la sua piu' stressante frustazione e la sua costante disperazione.

La notte che precedette la sua partenza per Drexxel, Kane la passo' pressoche' insonne, come del resto era abituato a fare sin da quando si era risvegliato nell'ospedale militare di Darkos, combattendo con tutto se' stesso contro gli stordenti e pesanti sedativi somministratogli tre volte al giorno.

La fibra e la mente del guerriero non potevano essere addormentate, lo spirito di Kane ruggiva di disperazione e di rabbia.

Alla quarta ora del giorno seguente Kane lascio' per sempre Darkos,imbarcandosi sulla navetta che lo deposito' sull'Anubios I.
L'ammiraglio Connor gli diede formalmente il benvenuto.
-"Lieto di conoscerla Kane, ho sentito molto parlare di lei, ma non avevo mai avuto il piacere di incontrare un valoroso soldato dell'ordine DFA."
-Ammiraglio mi risparmi le formalita' e mi faccia vedere il mio alloggio alla svelta, non sono ancora in perfetta efficienza fisica e ho bisogno di riposo."
Anche il pluridecorato Connor non pote' ribattere alle dure e taglienti parole di un legionario DFA e, desideroso di porre fine all'imbarazzante colloquio, chiamo' l'ufficiale in seconda, dandogli l'ordine di accompagnare Kane nel cuore dell'Anabios I, verso gli alloggi dell'equipaggio.
Freddo metallo e asettico plastogass si rivelarono agli occhi del freddo marine, una volta aperta la porta scorrevole del suo alloggio.
Un nuovo guscio, una nuova corazza, offerta dall'impero, un nuovo bozzolo in cui essere sballottato qua e la' per la galassia, verso un'insignificante destinazione, lasciato solo, in compagnia dei suoi sentimenti, delle sue paure e dei suoi pensieri.
Giunse l'ora di cena e, nell'imponente ma asettico salone in stile novageniano che si apriva fra paratie metalliche e compartimenti stagni, Kane fece la conoscenza di tutti gli ufficiali presenti a bordo dell'astronave.
Facce sconosciute, visi freddi e distaccati, sguardi carichi di disprezzo e di invidia fecero contorno alla rapida cena a base di cibi sintetici, innaffiati di costoso vino di Vega.
-"Cosi', gli Antracos hanno a disposizione anche una piccola flotta stellare da ricognizione, non e vero ammiraglio?" Disse ad un tratto l'ufficiale di rotta dell'Anubios.
-"Qualcosa di piu', Texor, qualcosa di piu'. Pare che dalle ultime ricognizioni fatte, siano stati individuati un paio di incrociatori stellari di media stazza, in orbita attorno a Paracos I. Quei maledetti, dopo aver decimato le nostre avanguardie, sono anche riusciti a far sloggiare le nostre truppe dalla cintura di asteroidi. Del resto, questa sera abbiamo l'onore di avere al nostro tavolo colui che ha potuto saggiare personalmente la crudelta' e la bellicosita' degli Antracos. Non e' vero Kane, la sua legione non e' stata massacrata da quei dannati "occhi azzurri" su Eibon?!".
-"Non sono stati loro ammiraglio; lo dico e lo sto ripetendo da mesi: siamo stati attaccati dagli ENS Alpha di Eibon, non dagli Antracos!", replico' Kane.
-"Beh, caro Hellish, non mi dica che i tanto temuti ENS di Eibon non sono stati alleati degli Antracos? Non penso che lei sia cosi' ingenuo da non considerare questa supposizione che ormai e' da considerare una realta'!"
-"Si, sono molto ingenuo, non credo che gli Antracos non abbiano mai avuto rapporti con gli ENS Alpha ma, non sono cosi' sprovveduto da pensare che l'agguato tesoci nella giungla di Eibon sia stato preparato e architettato senza l'intervento di qualcun altro, che magari abbia potuto fornire agli uomini-ragno un'antenna orientabile a lungo raggi".
-"Indubbiamente, e' stata una brutta e spiacevole esperienza per lei ma, da qui a sviluppare delle teorie cosi' assurde, basate poi su supposizioni e osservazioni inesatte, mi sembra un po' azzardato. Ad ogni modo gli ENS Alpha sono stati sterminati e le nostre corazzate riserveranno la stessa sorte a quei maledetti Antracos".
-"Il mio rapporto e' molto dettagliato ed io non ho avuto allucinazioni ma, d'altro canto la Commissione Stellare ha gia' archiviato questo inutile spreco di vite e la missione Meganebula e' stata accuratamente dimenticata e fatta dimenticare...".
-"Signori, signori, per cortesia!" Si intromise Dew, il comandante dell'Anubios.
-"Non vorrete rovinare quest'ottima cena a base di "ciboplast", con queste inadatte conversazioni, no?! Del resto il colonnello Kane, non avra' altro che fare che assaggiare il nostro dessert sintetico, per provare il suo coraggio, non vi pare?!"
Le fragorose e forzate risate che seguirono la collaudata battuta del comandante, misero fine, definitivamente, a quella spinosa discussione e ben presto gli ufficiali si ritirarono nei loro alloggi, fuggendo ogni possibile diatriba verbale di quel tipo con Kane.
Stava per coricarsi, esausto dopo le molte ore di veglia e di sonni agitati, quando la spia di chiamata del terminale della sua stanza, si illumino' di un rosso acceso.
Kane fece per alzare il ricevitore quando, sullo schermo video, apparvero poche, anonime parole che lo inquietarono.
"Alla sedicesima ora in punto nella stiva centrale. Non manchi." Dicevano le luminose lettere verdi sul piccolo monitor.
Nuovi dubbi assalirono Kane, nuove emozioni gli provocarono un brivido incontrollato.
Nel corridoio antistante un'ombra si disegno' sul lucido rivestimento della porta di Kane e le luci si attenuarono.
Lontana molti anni luce, sul pianeta Eibon, l'antenna orientabile arrugginita e incrostata solo nel rivestimento, continuava a funzionare.

LE SICOB S'ENVOLE...
1987
SICOB
DU 6 AU 11 AVRIL 1987
DANS LE PARC INTERNATIONAL
D'EXPOSITIONS DE PARIS-NORD

LE SICOB C'EST

SICOB 1987

Puff, puff... siamo appena tornati da quel di Parigi dove abbiamo visitato l'annuale esposizione di informatica e telematica denominata SICOB.

Come instancabili inviati speciali abbiamo "scarpinato" per ben 118.000 metri quadri di esposizione raccogliendo informazioni e "tonnellate" di depliant, per mettervi al corrente di tutto cio' che "bolle" nell'immenso calderone dell'informatica mondiale.

Per quanto riguarda le novita' piu' interessanti al SICOB l'hanno fatta da padrone la Commodore, con i nuovi modelli AMIGA 2000 e 500, l'Atari con i nuovi personal e home computer dedicati a molte fasce di d'utenza, la Citizen che, con i nuovissimi modelli ancor piu' sofisticati della recente HPQ 45, ha introdotto molti tipi di rivoluzionarie periferiche per la stampa, la Nec con la stampante al laser LC-800, e moltissime case produttrici meno famose che hanno presentato ottimi personal computer, seguendo le orme dei vari IBM e compatibili.

Innanzitutto, al gremitissimo stand della Commodore abbiamo potuto osservare e toccare con mano i nuovi Amiga 2000 e 500 che ci hanno riservato non poche sorprese.

Il 500, il cui prezzo si aggira sul milione di lire italiane, presenta il solito microprocessore Motorola 68000, una memoria di base di 512k, espandibile fino ad 1 Megabyte internamente e fino a 8 Megabyte con espansioni esterne e, non per ultima, una tastiera completamente rinnovata rispetto all'Amiga 1000.

La gestione del video, identica al primo modello di questa serie, offre risoluzioni di 320x256, 320x512, 640x256 e 640x512 pixels, e classici 32 o 16 colori (in bassa e alta risoluzione) basati sulla tavoletta di 4096.

Amiga 500 viene fornito con un drive interno da 3 pollici e mezzo inserito lateralmente nella scocca, e permette l'agganciamento di un drive esterno analogo a questo, di un lettore di dischi da 5 pollici e 1/4, di una stampante, attraverso l'interfaccia RS232, di un hard disk e, novita' assoluta in Europa, dell'interfaccia GENLOCK capace di rendere miscelabili

per l'utente, immagini grafiche e immagini provenienti da un videoregistratore o da una telecamera, per creare eccezionali mixaggi e animazioni.

Ad ogni modo, per quanto riguarda i drive esterni, l'Amiga 500 puo' alimentarne fino a tre senza richiedere una modifica dell'alimentatore, supportando contemporaneamente tutte le periferiche sopracitate.

L'Amiga 2000 invece, parte con una memoria di 1 Megabyte, espandibile internamente fino a 9 Megabyte e, al contrario del 500, viene fornita con il monitor dedicato Commodore 1801.

Questo nuovo modello Amiga presenta un Bus ausiliario secondario con 2 connettori per rendere possibile la compatibilita' con IBM PC/At.

Oltre al microprocessore Motorola 68000 e' possibile installare un 68020 e il Bus apposito permette cosi' l'incremento della velocita' di elaborazione del computer.

Sussiste anche, analogamente al 500, la possibilita' di collegare all'Amiga 2000 il Genlock e il digitalizzatore di immagini Framergrabber, mentre le capacita' grafiche (16 e 32 colori su una paletta di 4096) rimangono pressoche' analoghe agli altri modelli Amiga.

Il 2000 puo' contenere fino a due drive da 3 pollici e 1/2 e uno da 5 pollici e 1/4 internamente alla scocca, e puo' alimentare altri drive esterni attraverso la porta seriale inserita.

Si puo' interfacciare un hard disk da 3 pollici e 1/2 e uno da 5 pollici e 1/4, due drive esterni (di entrambi i formati) e 3 unita' a disco per sistema MS/DOS con il chip Janus incorporato.

La tastiera qwerty presenta 96 tasti, 10 tasti funzione, la sezioncina numerica separata e tre tasti cursore completamente separati dal resto della console.

Abbiamo anche 4 canali e due uscite stereo su una gamma di nove ottave.

Al 2000 si puo' inserire una scheda XT di emulazione PC con il processore 8088, 512 k RAM ed un'unita' da 5 pollici e 25.

Anche una scheda AT con processore 80256, dotata di 512 k RAM e della suddetta unita' a disco puo' essere agganciata all'Amiga 2000, analogamente a quanto avviene per la scheda disco con due interfacce ST 506 e una SCSI a 10 Mbit al secondo.

Le porte seriali prevedono la immancabile RS232 compatibile con PC e MIDI, una parallela Centronics, compatibile IBM/PC, una uscita video RVB analogica e digitale, l'uscita stereo e le porte per joystick, mouse e tavoletta grafica.

Il costo dell'Amiga 2000 e', per quanto riguarda la configurazione base con un solo disco da 3 pollici e 1/2, di circa 2 milioni di lire.

Entrambi i nuovi modelli Amiga sono compatibili al 100% con tutto il software gia' disponibile per l'Amiga 1000 e i primi esemplari stanno gia' arrivando in Italia.

Per il "vecchio" Amiga 1000 la Commodore ha commercializzato il drive da 5 pollici e 1/4 "A1010" dedicati, per agevolare la compatibilita' IBM.

L'Atari, dal canto suo, ha presentato nuovi interessanti modelli di home e personal computer.

Il rivoluzionario Atari 520 STF, che presenta una nuova scocca dal design raffinato, presenta un microprocessore a 16/32 bit Motorola 68000, 8 registri di toni a 32

bit, 8 registri d'indirizzo a 32 bit e un bus a 24 bit.

Sei coprocessori gestiscono rispettivamente le unita' a disco e le periferiche, la memoria, la tastiera gli stack e il suono, mentre la memoria di base e' di 512K ram.

E' prevista un'espansione a cartuccia di 128K ROM e, analogamente all'Amiga 500, il 520 STF possiede un drive incorporato da 3 pollici e 1/2, con una capacita' di formattazione di 360K.

La tastiera e' anch'essa a 96 tasti, 10 tasti funzione e pad numerico con tasti cursore separati.

L'alta risoluzione monocromatica e' di 640x400, 640x200 con quattro colori, 320x200 a sedici colori, e la paletta gestisce i soliti 512 colori.

Per quanto riguarda le capacita' sonore dell'Atari 520 STF, il suono viene gestito da tre voci, interfacciabili con una periferica dotata di interfaccia MIDI.

Nella scocca del computer sono inserite, la porta seriale RS232C, l'interfaccia parallela Centronics, un'uscita MIDI, una porta per cartucce e le immancabili uscite per mouse, joystick, dischi opzionali, nonche' uscite video RVB analogica e monocromatica ad alta risoluzione.

La confezione di questo home computer prevede anche i due package software GEM e TOS che, in questa circostanza, risultano notevolmente migliorati ed ampliati.

Il nuovo personal Atari 1040 STF, invece, fa la sua comparsa come calcolatore da ufficio adatto a soddisfare tutti gli utenti piu' esigenti.

Questo modello parte con una memoria di

base di 1 Megabyte che puo' gestire direttamente molte periferiche senza peraltro necessitare di un controllo diretto attraverso la CPU centrale, incrementando notevolmente i tempi di gestione dei dati.

Inserito nella scocca del 1040 STF c'e' un dischetto da 3 pollici e 1/2 con una capacita' di immagazzimento dati di 720K.

Collegato ad un Hard disk da ben 20 Megabyte, l'HS 204, questo nuovo personal Atari si rivela adattissimo per svolgere un lavoro di archiviazione, gestione e immagazzinamento dati in un qualsiasi ufficio che si rispetti, offrendo una velocita' di trasferimento dati di ben 5 megabyte al secondo.

Possibilita' grafiche basate su una risoluzione di 320x200 e 640x200 pixel, in bassa e alta risoluzione, permettono di gestire ogni tipo di immagine a 4 o 16 colori, perfettamente realizzata sul monitor SM124 fornito con questo personal computer.

Il prezzo dell'intero sistema con monitor accluso, si aggira sul milione e mezzo e, non per ultimo va sottolineato il fatto di poter trasportare ovunque, molto comodamente, l'Atari 1040 STF, grazie alle minute dimensioni e al monitor che risulta separato dal blocco della CPU.

Nuovo modello di questa famosa casa americama e' anche l'Atari PC che offre una memoria di base di 512K RAm, 256K di memoria video, un lettore a dischi da 5 pollici e 1/4 con capacita' di immagazzinamento di 360K, inserito nella scocca e con accluse le schede grafiche EGA, CGA e Hercules.

Il microprocessore e' un 8088-2, e' possibile inserire un coprocessore aritmetico 8087, e la memoria di base risulta espandibile internamente fino a 640K RAM.

La tastiera e' a 84 tasti e la definizione, con un massimo di 64 colori, e' di 640x350 punti, sfruttando l'acclusa scheda EGA.

L'Atari PC presenta un'uscita parallela ed una seriale, un Bus d'espansione e, ovviamente, la porta joystick alla quale si aggancia il mouse in dotazione al computer.

Il prezzo, ancora da definire, dovrebbe aggirarsi sui due milioni e mezzo per l'intero sistema.

Per far si' che i vostri computer diano il meglio di se' stessi, sfruttando al massimo le varie potenzialita', la Citizen, dal canto suo, ha prodotto alcuni nuovi tipi di stampanti dedicate ad una vastissima gamma di home e personal.

Sfruttando, infatti, l'originale sistema di inserimento di vari font, residenti su carte magnetiche, questa famosa casa ha presentato al SICOB di quest'anno le nuove MPS 50 e 55 che, oltre all'estrema compattezza, si rivelano ottime periferiche per ogni tipo di utente.

La MPS 50 e la MPS 55, dotate di 8 aghi, oltre ad un tipo di stampa biderizionale, in modo grafico e in modo testo, offrono una velocita' di stampa di 250 caratteri al secondo in modo draft e 50 cps in letter quality.

Il nastro e' a quattro colori, e' prevista l'emulazione Epson e IBM, e' inserita l'interfaccia parallela Centronics a 8 bit, la memoria tampone e' di 8K e come optional, puo' essere installata l'interfaccia Centronics RS232C.

Entrambe le stampanti possono modificare i font di caratteri mediante l'inserimento delle comode Font Card, piccole come una carta di credito, nello sportellino posto nel pannello frontale.

L'unica differenza che sussiste tra le due e' la possibilita' di stampare testi in 80 o 136 colonne con la MPS 50 e la MPS 55 e, per il resto, entrambi i modelli presentano le stesse caratteristiche e le stesse concorrenziali potenzialita'.

Alla nuova stampante laser Citizen Overture 110, la NEC ha voluto contrapporre la sua LC800 che, nonostante non sfrutti esclusivamente tecnologie laser, offre un tipo di stampa davvero molto concorrenziale e simile a modelli piu' evoluti, come quelli della Citizen appunto.

Dotata di speciali diodi elettroluminescenti, la LC 800 NEC stampa 8 pagine al minuto con una risoluzione di 300x300 punti, in perfetta silenziosita' (52 dB).

La tecnologia elettro fotografica che viene applicata nel tipo di stampa della LC 800 permette di ricreare qualsiasi pagina video, sia su carta normale che su foglio lucido, potendo selezionare i vari font di caratteri attraverso l'inserimento delle rispettive cartucce nella parte frontale della stampante.

Attraverso il display a cristalli liquidi, inoltre, la LC 800 puo' essere settata per operare emulando vari tipi di stampanti, utilizzando le porte seriali e parallele realizzate nella parte posteriore.

Sempre dalla NEC arriva anche la P5 XL che si dimostra una stampante davvero polivalente ed estremamente affidabile.

Dotata di 24 aghi che stampano con una silenziosita' di 52 db, questa periferica ha una memoria tampone di 8K espandibili fino a 40 e, naturalmente, prevede la modifica dei font di stampa mediante inserimento delle apposite cartucce sempre nel pannello frontale, sotto la piccola console dei comandi.

Inoltre, la P5 XL puo' stampare anche con nastri colorati, come una vera macchina da scrivere, dimostrandosi molto versatile anche per applicazioni d'ufficio.

Per quanto riguarda le novita' in fatto di monitor, la Hitachi ha presentato il nuovo CM1586A che offre un'altissima risoluzione prettamente studiata e realizzata per l'impiego e la gestione di sistemi CAD e CAE.

Questo monitor, a 15 pollici, offre una definizione di 1280 punti per 1024 linee con un'uscita RGB analogica.

Fornito con un supporto basculante, il CM1586A costa all'incirca un milione di lire e la Hitachi ne ha gia' iniziata la distribuzione nel nostro paese.

Non e' ancora arrivato sul mercato italiano invece, il modello CM2087A sempre dell'Hitachi, che offre una risoluzione di 1664 punti x 1248 linee ed ha un'ampiezza di 19 pollici.

Dotato di uno speciale circuito di controllo della convergenza digitale, questo monitor offre prestazioni davvero stupefacenti ancora piu' adatte per l'impiego di tecnologie CAD e CAE.

Anche la neoformata Apricot ha voluto dire la sua in fatto di personal computer, offrendo a tutti i visitatori del SICOB'87 la possibilita' di provare e vedere all'opera il nuovo XEN-i nelle due versioni XD e HD.

Entrambi i computer presentano un microprocessore Intel 80286 a 10 Mhz, un processore a memoria diretta a 7 canali, il CI Intel 8237 e, come opzional un coprocessore aritmetico Intel 80287.

Per quanto riguarda la memoria l'HD dispone di 1 Mega e l'XD di 2 Mega; non mancano le uscite parallele, seriali (Centronics e RS232), la porta per un'unita' a disco esterna da 5 pollici e 25, e i connettori video mono IBm e mono Apricot.

E' possibile inserire, internamente, una scheda AT, e agganciare al computer un adattatore PX per schede d'espansione compatibili con l'Apricot.

La tastiera di entrambe le versioni e' compatibile con IBM AT, con 101 tasti, e la

risoluzione e', in modo monocromatico, di 720x350 pixel in modo testo e di 720x348 in modo grafico con l'impiego della scheda Hercules.

Utilizzando la scheda CGA, invece, la risoluzione e' di 640x200 sia in modo testo (fino a 16 colori) che in modo grafico (a due colori), mentre utilizzando un monitor a colori ad alta risoluzione EGA si arriva ad una risoluzione di 640x350 pixel (con 16 colori) e di 640x200 in modo testo.

L'Apricot arriva in Italia in entrambe le versioni ad un costo approssimativo che si aggira sui due milioni (lira piu', lira meno) per l'XD e l'HD.

Molto interessante e' stata anche la presentazione di un nuovo pacchetto di software studiato appositamente dalla Infoco francese, per sfruttare al massimo le possibilita' delle schede EGA.

Si tratta dell'Enhanced Personal Presentation System che puo' essere utilizzato con qualsiasi IBM o compatibile, dotato di scheda EGA, per pubblicizzare e presentare qualsiasi tipo di prodotto o di realizzazione.

AL SICOB abbiamo potuto assistere a numerosi "spot pubblicitari" creati con questo programma della Infoco, vedendo in funzione anche le famose Polaroid Palette, stampanti laser e videoregistratori, che possono essere interfacciati a qualsiasi IBM o compatibile che possieda almeno 640K di memoria, una scheda ed un monitor EGA.

L'EPPS non e' ancora arrivato in Italia ed il prezzo e' ancora da definire.

La Infoco ha anche presentato, la sua gamma di monitor a colori Microvitec ad alta definizione, che partono da una risoluzione di 640x400 arrivando a 1024x1024, sfruttando anche le varie schede grafiche Galaxy, Quintar, Ultragraph, STB, Cono/Color e Artist che offrono una definizione di 640x350 fino a 1024x1024.

Molto interessante e davvero innovativo, inoltre, e' anche il sistema di immagazzinamento dati della Tandom, che al SICOB ha introdotto il rivoluzionario PAC 286, ovverosia Personal Data Pac Computer.

Si tratta di un particolare Hard Disk montato in una specialissima scocca che ne permette la rimozione mediante un cassettino estraibile che contiene esclusivamente l'intera quantita' di informazioni immagazzinate.

La capacita' di storaggio totale arriva fino a 5 Megabyte e, grazie al suo design rivoluzionario, il PAC 286 puo' essere facilmente rimosso e trasportato all'interno di una qualsiasi ventiquattr'ore, senza alcun bisogno di aprire l'unita' centrale del proprio computer per rimuovere l'hard disk.

L'unita' Tandon che ospita ben due di questi PAC 286 rimane agganciata al sistema e puo' accogliere i vari hard disk del tipo suddetto, evitando cosi' noiose e lunghe manipolazioni all'interno del corpo centrale della CPU.

La tastiera del sistema PAC 286 Tandon possiede 102 tasti, e' previsto l'utilizzo del mouse e questo computer puo' essere reso compatibile con AT mediante l'installazione di un processore 80286 a 8 MHz.

Le due unita' PAC possono contenere fino a 30 milioni di caratteri ciascuna e il prezzo si aggira sui cinque milioni di lire.

Al SICOB ha riscosso molti successi anche

il nuovo sistema integrato per il disegno tecnico firmato dalla 3M, denominato Graphic System 7500.

Si tratta di un comodo plotter a quattro colori inserito in uno speciale alloggiamento che contiene una tastiera alfanumerica a 93 tasti alfanumerici, che permette di gestire e creare a proprio piacere qualsiasi tipo di immagine grafica o di schema tecnico, senza l'ausilio di un vero e proprio computer con tool di software per CAD e CAE.

Il sistema grafico della 3M prevede anche l'utilizzo di un'espansione di memoria dedicata, che impiega microcassette audio capaci, ognuna, di contenere da 80 a 100 immagini grafiche.

E' possibile stampare, o meglio, disegnare su carta normale e su carta lucida, in breve tempo, potendo anche trasportare facilmente l'intero sistema grazie alle sue minute dimensioni.

Il microprocessore del G.S. 7500 e' uno Z80 che possiede una memoria ROM di 40K e una RAM di 2K, riservando all'utente 4K per l'immagazzinamento e il salvataggio dei dati.

Il prezzo e' ancora da definire ma la 3M ha annunciato la prossima distribuzione di questo interessante sistema grafico nel giro di poco tempo anche nel nostro paese.

Ultima novita' di rilievo al SICOB di quest'anno e' stata l'attesa presenza della PSION che, con il suo rivoluzionario calcolatore tascabile Organizer, ha riscosso molti consensi fra i numerosi visitatori.

Si tratta di una piccola calcolatrice tascabile capace di memorizzare appuntamenti, numeri di telefono, indirizzi e qualsiasi altro dato particolare, altrimenti annotabile su un comunissimo e antiquato blocco note o su di un taccuino.

Il piccolo processore inserito e' un CMOS 6303X a 8 bit, mentre la tastiera possiede 78 tasti riprogrammabili.

La memoria e' di 32K ROM e 16K RAM per la versione XP e di 24K ROM e 8K RAM per il modello CM.

Sono installabili in entrambe le versioni dell'organizer delle espansioni di memoria fino ad un massimo di 128K e sono anche opzionali le interfacce RS232 e quella per un eventuale modem.

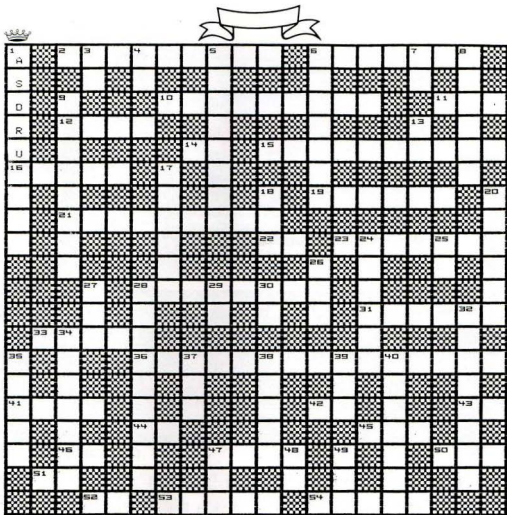
Si puo' anche collegare un lettore di codici a barre e un lettore di carte magnetiche, il tutto supportato dalle tre pile alcaline che costituiscono l'unica fonte di alimentazione dello PSION Organizer.

Le due versioni costano dalle 130 alle 200 mila lire e presto saranno disponibili in Italia.

Sempre in tema di calcolatori tascabili la Hewlett Packard ha presentato la nuova HP 28C che, dopo il successo ottenuto dal primo esemplare di calcolatrici grafiche prodotto dalla Casio (Casio 7000 g), introduce un nuovo tipo di display a cristalli liquidi, capace di creare in pochi secondi, grafici per lo studio di funzioni.

Dotata di 72 tasti programmabili, l'HP 28C oltre a piu' di 100 funzioni aritmetiche, puo' creare grafici di funzioni, risolvere equazioni differenziali e calcoli matriciali, imponendosi per queste innovative caratteristiche sul primo modello di questo tipo, della Casio appunto.

Il prezzo e' di 500.000 lire e la Hewlett Packard ne ha gia' distribuiti i primi esemplari nel nostro paese.

LA PAGINA DELL'ENIGMISTA

DOWN CLUES

1. FAMOSO CONDOTTIERO
3. LIVORNO IN AUTO
4. INIZIALI DI ORVIETO
5. SI CHIAMA ANCHE KEYBOARD
6. NOTA STAMPANTE ECONOMICA A COLORI
7. ROMA IN AUTO
8. PIU' DI UN MARE
9. SERVE PER GIOCARE CON IL COMPUTER
13. MANTOVA
17. PUO' ESSERE MUSICALE O UMANO
18. DOPO
20. SI FORMATTA
24. CASTELLO..INGLESE
25. LECCE IN SIGLA
26. SPIA LUMINOSA
27. SIGLA PER REAGAN
28. PERIFERICA PER SCRIVERE
29. TORINO
30. ASCOLI PICENO
32. MATERIALE PER COMPUTER
34. SCELTA
35. IL NOME DI PISACANE
37. UNITA' CENTRALE DI PROCESSO
38. ACCESO..INGLESE
39. CONTROLLO INTERFACCIA ADV
40. E' UN CAVO DI ..SERIE
47. GUERRA..AMERICANA
48. DISC JOCKEY
49. PREFISSO PER UDITO

ACROSS CLUES

2. PROCEDURA DI ELABORAZIONE DATI
6. AVVENUTO
10. LETTORE DI DISCHI
11. TASTO..PER COMPUTER
12. IL PRESENTE
14. SIGLA PER MILANO
15. IL PADRE DI ELENA DI TROIA
16. SEMPLICE LINGUAGGIO PER COMPUTER
19. CI SONO ANCHE LE COLONNE DI...
21. CIRCUITO MINIATURIZZATO
22. PRONOME PERSONALE
23. MISTERIOSO,ARCANO
28. PROGRAMMI
31. TROFEO INGLESE COME IL CAMEL
33. COSTRUTTITRICE DI TAVOLE GRAFICHE
36. CUORE DEL COMPUTER
41. ITINERARIO DA COMPETIZIONE
42. CAGLIARI IN AUTO
43. WORDPROCESSOR
44. NEGAZIONE
45. BINARY DIGIT
46. NUORO IN AUTO
47. PAROLA..INGLESE
50. CROCE ROSSA ITALIANA
51. GENOVA IN AUTO
52. MASSA CARRARA IN AUTO
53. SI PUO' PROGRAMMARE
54. COMUNICA CON IL COMPUTER VIA SIP

VIDEOGAME PARADE

CLASSIFICA VIDEOGIOCHI PIU' VENDUTI

Per esaudire le pressanti richieste dei molti appassionati di videogiochi che ci hanno scritto, da questo numero abbiamo deciso di inserire, in una speciale rubrica, la classifica dei videogiochi piu' venduti in Italia e all'estero, alla maniera delle piu' famose riviste straniere.

Basandoci sui dati di vendita gentilmente forniti dalla Domus Hardware e Software di Milano e sulle informazioni preziosissime raccolte dai nostri inviati all'estero, potremo quindi redigere una completa Hit Parade dei maggiori successi del momento.

Questo mese, come potrete constatare, svettano, ai primi posti della "Commodore Time Top Games" giochi come Aliens, dell'Electric Dreams, Delta, nuova fatica di Stavros Fasoulas (quello di Sanxion) e, strano a dirsi, gli intramontabili Uridium e Tau Ceti.

Per quanto riguarda la classifica straniera, abbiamo Gauntlet, Paperboy e il simpatico BMX Simulator, mentre in rapida discesa troviamo Ace of Aces e Panther.

Chi sara' il "numero uno" del prossimo mese? Quali saranno le nuove entrate? Leggete Commodore Time e lo saprete!

Arrisentirci alla prossima classifica!!

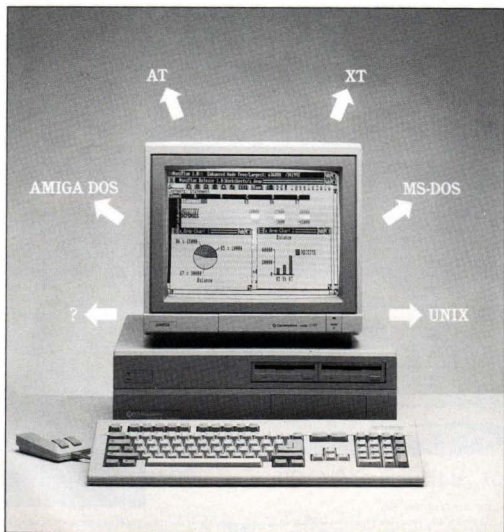
Classifica TOP GAMES Italiana:

NOTE		TITOLO	PRODUTTORE
1	s	Aliens	Electric Dreams
2	n	Delta	Thalamus
3	d	Uridium	Hewson
4	d	Tau Ceti	CRL
5	s	Escape from Singe's castle	Software Projects
6	a	Destroyer	Epix
7	n	Arkanoid	Ocean
8	n	Aliens	Activision
9	d	10th Frame	Access Software
10	a	Hypaball	Odin
11	n	Sailing	Activision
12	n	Double Take	Durell
13	a	Frost byte	
14	s	Flash Gordon	Mastertronic
15	d	Cobra	Ocean
16	s	Starglider	Rainbird
17	n	Express Raider	US GOLD
18	n	Bomb Jack II	Elite
19	s	Blood'n guts	American Action
20	s	Leviathan	English Software

Classifica TOP GAMES STRANIERA:

1	d	Gauntlet	US GOLD
2	s	Express Raider	US GOLD
3	d	Cobra	Ocean
4	a	Top Gun	Ocean
5	s	Arkanoid	Ocean
6	n	Big Trouble in Little China	Electric Dreams
7	n	Sailing	Activision
8	a	Gunship	MicroProse
9	a	Nemesis	Konami
10	s	Star Raider II	Electric Dreams

LEGENDA:

d = in discesa
s = stabile
a = ascesa
n = nuova entrata

ARIETE

Vi si prospetta un mese di duro lavoro. Ma, non disperate: molti progetti che vi stanno a cuore possono essere realizzati grazie alla vostra tenacia e alla vostra costanza. Difficolta' con il partner; meno egoismo e piu' fiducia nelle persone che vi stanno vicino. Salute buona.

TORO

Il mese di maggio potrebbe riservarvi spiacevoli sorprese per quanto riguarda gli affari. Nella seconda quindicina pero', tutto dovrebbe aggiustarsi. Cionondimeno si prevedono buoni guadagni e addirittura vincite al gioco, andateci comunque cauti; un po' di riposo e meno impegni stressanti potranno giovarvi di certo. Amori in vista.

CANCRO

Un malessere passeggero potrebbe farvi desistere dall'impegnarvi troppo nel lavoro. Non demordete, grandi soddisfazioni, nel campo degli affari, vi attendono. Il partner potrebbe assumere atteggiamenti un po' distaccati: cercate di esternare di piu' il vostro affetto.

GEMELLI

Se la dea bendata vi ha voltato le spalle fino ad oggi, ella riservara' le proprie attenzioni solo per voi in piu' di un'occasione. Non lasciatevi trasportare dall'ira che, spesso, rischia di compromettere i vostri rapporti con il mondo che vi circonda. Viaggi.

LEONE

Nuove amicizie e sorprese molto gradite nell'ambito degli affetti. Anche se il lavoro non presenta particolari soddisfazioni potrete approfondire la conoscenza di chi vi vuole davvero bene. Salute un po' cagionevole: riguardatevi!

VERGINE

Date piu' colore all'ambiente in cui vivete. Non sara' difficile mostrarsi generosi e tutti, intorno a voi, sapranno ripagarvi delle vostre attenzioni. Forte carica vitale: passate all'azione!

BILANCIA

Cercatevi spazi per una maggiore liberta'. Qualche nostalgia da non assecondare. Apprezzate maggiormente chi vi da' una mano, piuttosto che chi vi sta vicino solo per interesse. Lettere in arrivo!

SCORPIONE

Se dovete prendere una decisione, fatelo molto alla svelta. La situazione attualmente propizia potrebbe cambiare rapidamente, senza preavviso. Cercate di vivere la vostra vita senza chiedere troppo alle occasioni. In amore siate spontanei.

SAGITTARIO

Il vostro carattere puo' rivelarsi un difficile ostacolo da superare, nei rapporti personali. Non cercate di superare voi stessi, non ce la fareste. Guadagni in arrivo.

CAPRICORNO

Buon momento per fare ordine intorno a voi. Progetti di viaggio da vagliare attentamente. Siate innovativi e sperimentate situazioni insolite. Coltivate un interesse artistico.

ACQUARIO

Efficienza e spirito di iniziativa vi garantiscono il successo nel lavoro. Lasciate "decantare" un'emozione che vi impedisce di giudicare obiettivamente. Aprite nuovi sbocchi di comunicazione con il partner.

PESCI

Lasciate da parte, per ora, le questioni finanziarie che vi stanno piu' a cuore. Qualche incoerenza e atteggiamenti ribelli disorientano chi vi circonda. Cercate, quindi, di dare il meglio di voi stessi nella sfera degli affetti, non ve ne pentirete.

FUJITSU

ECONOMIC NEWS

NOME e COGNOME..............................
VIA e NUMERO ....
CAP e CITTA' ....(PROVINCIA).....
N° di TELEFONO..................

TESTO MAX 25 PAROLE.........................
....
....
....

DATA..............
NOTE.......................................
....

SOCIO: sì ☐
no ☐ (barrare la casella informativa)-

ATTENZIONE !!!

Siamo spiacenti di informarVi che, a partire da questo numero non verranno più effettuati abbonamenti, alla rivista "COMMODORE TIME", in quanto si sono verificati spiacevoli inconvenienti a causa delle poste.

Informiamo che per la richiesta dei numeri arretrati della rivista, troverete una apposita cedolina. Il costo del numero arretrato è di LIT. 9.000 + 3.000 di spese postali.

Troverete sempre presso la più vicina edicola, il Vostro COMMODORE TIME.

DOMUS HARDWARE & SOFTWARE

Ufficio acquisti:

NOME E COGNOME-------------------------------------
via e numero---------------------------------------
cap e città------------------(provincia)-------
n° telefono-----------------

DESIDERO RICEVERE I SEGUENTI ARTICOLI:

-
-
-
-

DATA--------- firma--------------
firma del genitore se minorenne--------------------
pagherò contrassegno o vaglia postale ☐
allego assegno circolare o bancario . ☐

GRUPPO EDITORIALE SCHIRINZI SRL.

Richiesta arretrati:

Nome e Cognome ____________________

Via e Numero ____________________

Cap Provincia e Città ____________________

N° Telefono ____________________

DESIDERO RICEVERE L'ARRETRATO/I N° __________
DELLA RIVISTA "COMMODORE TIME".

Data ____________ Firma ____________

MOUSE GM–5

GM-5 **FOR COMMODORE 64/128 AND ATARI**

Feature:

- No extra power supply, interface, and control box needed.
- 2 buttons.
- Optical rotary encoder.
- Silicon rubber coated ball.
- Connector: D-9P.
- TTL-level encoder output.
- Joystick mode interface.
- Compatible with C-64 & C-128 program.

in offerta promozionale fino
ad esaurimento scorte......L 99.000

DA SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A :
GRUPPO EDITORIALE
SCHIRINZI SRL.
Ufficio Abbonamenti
Via ettore Bellani n°3
20124 MILANO ISOLA

DA SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A :
DOMUS HARDWARE & SOFTWARE
Ufficio Acquisti
Via Ettore Bellani n°3
20124 MILANO ISOLA

DA SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A :
COMMODORE TIME
ECONOMIC NEWS
Via Ettore Bellani n°3
20124 MILANO ISOLA